Turok 3 • Ridge Racer 64 • Resident Evil Zero • Zelda

Ausgabe 3/2000

big.N

Für alle Nintendo-Besitzer

Nintendo 64
GAME BOY COLOR
vormals 64 POWER

EXKLUSIV!

Pokémon™

NEUE SPIELE, NEUE MONSTER, NEUE FAKTEN!

Daikatana

Der Kult-Shooter im großen Härtetest!

Top Gear Hyper-Bike

Wahnsinn auf zwei Rädern!

Castlevania Legacy of Darkness

Gruseliges von Konami!

Das große Game Boy (COLOR) - Magazin der big.N

big.BOY

Für alle Game Boy-Besitzer

FAKTEN, GERÜCHTE, HINTERGRÜNDE!

Angespielt

PERFECT DARK
Nimm dich in acht, Solid Snake!

WARIO LAND 3
Aller guten Dinge sind drei!

Getestet

RAYMAN
Kleiner Mann, ganz groß!

ARMORINES
Den Käfern keine Chance!

KNALLHART!
INTERNATIONAL KARATE NEU AUFGELEGT!

PLUS!

3 Riesenfeatures

Seite 12 Spielwarenmesse 2000
Seite 16 Formel 1 – Probefahrt in Kanada!
Seite 90 Pokémania – Das Fieber steigt weiter!

22 Seiten Game Boy als Heft im Heft ▶

AUSSERDEM IM TEST: YODA STORIES • TONIC TROUBLE • WINTER GAMES • GODZILLA: THE SERIES • BASSMASTER CLASSIC • INTERNATIONAL TRACK & FIELD • NHL 2000 • FIFA 2000 • MICRO MACHINES 1 & 2 TWIN TURBO • DAFFY DUCK AUF SCHATZSUCHE • PUMUCKLS ABENTEUER BEI DEN PIRATEN

Besuchen Sie unsere Shops in:

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Seit über 6 Jahren
Zuverlässig und schnell

Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spielebox !!! GRATIS !!! Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig.

N 64 Spiele-Box
2.90 DM /Stück

Art.-Nr. 428529
Aufbewahrungsbox für N 64 Spiele-Modul und Anleitung

Crazy Taxi
für DC dt.
99.90

N64-Spiele

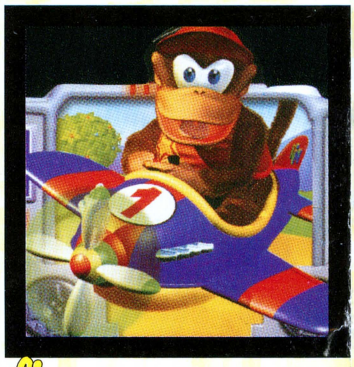
Roadsters dt.	109,90
Battle Tanx dt.	119,90
HarvestMoon PAL	vorb.
Gex 3 dt.	119,90
Carmageddon 64 PAL	69,90
Cyber Tiger dt.	109,90
JetForceGemini dt.	109,90
DN ZeroHour PAL	109,90
Racing Sim2 dt.	49,90
TopGearRally 2 dt.	109,90
TopGear Hyperbike dt.	109,90
Tonic Trouble dt.	49,90
Turok 2 e.PAL	69,90
ShadowmanPALuncut	129,90
SouthPark lufShack dt.	89,90
PGA Tour dt.	119,90
Rayman 2 dt	109,90
Worms Arm.dt.	114,90

N64-Zubehör

Expansion Pak(Org.)	39,90
Gamebuster Deluxe	99,90
N64 Lenkrad + Ped.	119,90
Joypad ver. Farben	59,90
MemoryCard 1Mb	29,90
RX4 Rumble Pak	29,90
RX4 Run. + 1Mb	49,90
Padverlängerung 2M.	19,90
Passport Adapter	79,90
X-Ploder	99,90

Sega Dreamcast

SoulReaver dt.	99,90
Crazy Taxi dt.	99,90
TombRaider dt.	99,90
H.of Dead2	99,90
RedDog dt.	99,90
Soul Calibur dt.	109,90
Shadow Man e.Pal	119,90
NBA 2K dt.	99,90
ZombieRevenge dt.	99,90
US. und JP. Spiele vorrätig !!!	



Actionfigur
Banjo oder Diddy Kong
inkl. Fahrzeug (Motor)
Stück 39,90 DM

Duke Nukem Zero Hour Actionfiguren
(ca. 18cm) Stück 29,90 DM

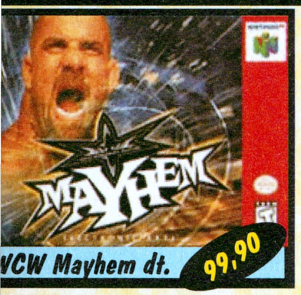
Telefon: 0201 / 777235
Fax: 0201 / 777236

Bestellzeiten:
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr

NuclearStrike64 dt. 119,90

ResidentEvil 64 PAL 129,90

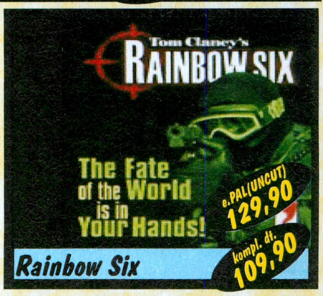
Armorines e.PAL(UNCUT) 109,90 kompl. dt. 89,90



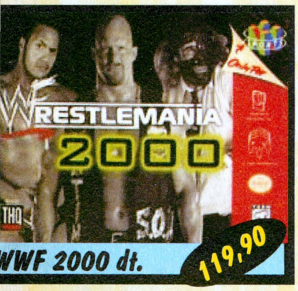
WCW Mayhem dt. 99,90

Turok Rage Wars e.PAL(UNCUT) 109,90 kompl. dt. 89,90

Supercross dt. 99,90



Rainbow Six e.PAL(UNCUT) 129,90 kompl. dt. 109,90



WWF 2000 dt. 119,90

Roadsters dt. 109,90

DN-ZeroHour PAL 129,90

Smash Bros. dt. 89,90

Vigi8 2.of. dt. 109,90

Ready2Rumble dt. 109,90

Worms Arm. dt. 114,90

Winback vorb.

RoadRash dt. 119,90

Rayman 2. dt. 109,90

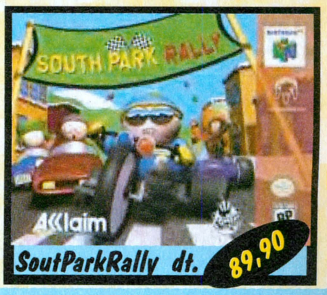
D.Kong 64 dt. 134,90

FightingForce dt. 119,90

JetForceGemini dt. 109,90

Carmageddon 64 89,90

HarvestMoon64 dt. Vorb.

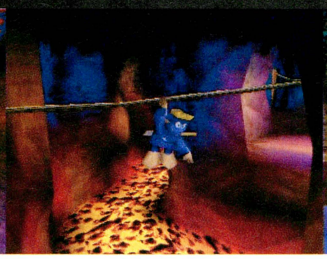


SoutParkRally dt. 89,90

Ladenpreise können abweichen.
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM (inkl. NN Gebühr).

Telefonische Bestellannahme
0201 / 777235

40 Ruff & Tumble
Zwei kleine Kinder im Albtraumland!



Tests

44 A Bug's Life
Jetzt fängt auch hierzulande "Das große Krabbeln" an.

48 Asteroids Hyper 64
Verschollen im Weltall!

64 Bakuretsu Muteki Bangaioh IMPORT SPIEL
Der neue Ballerhit aus Japan?

62 Elmo's Letter Adventure IMPORT SPIEL
Buchstaben lernen leicht gemacht!

63 Elmo's Number Journey IMPORT SPIEL
Zahlen lernen leicht gemacht!

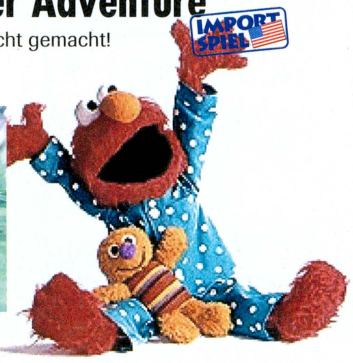
50 Harvest Moon 64
Old McDonald had a farm...

66 Mario Party 2 IMPORT SPIEL
Die Würfel rollen wieder!

36 Nuclear Strike
Vierseitiger Kampfbericht direkt von der Spielefront!

68 Space Invaders IMPORT SPIEL
Ein Klassiker in der Neuauflage!

46 Top Gear Rally 2
Großer Name, gutes Spiel?



Inhalt

Rubriken

06 News
Die neuesten Infos aus der Welt des Nintendo 64 sowie alle Fakten und Gerüchte zum Dolphin!

10 Gamewatch
Eine bebilderte Kurzübersicht über die wichtigsten kommenden Neuerscheinungen!

34 Wertungssystem
Was denken sich die Kerle bei ihren Wertungen eigentlich?

70 Lesertests
Du bist bei einigen Wertungen nicht unserer Meinung? Dann gib' uns Kontra!

72 Posthütte
Onkel Tom beantwortet all eure Fragen!

76 Charts, Charts, Charts
Tabellen und Statistiken aus der ganzen Welt!

78 Redaktionscharts
Was spielt die Redaktion momentan am liebsten?

79 Serviceseite
Probleme mit Spielen? Deutsche Hotlines und unser kleiner Sprachführer helfen weiter!

80 Abo-Angebot
Als Abonnent verpasst du keine Ausgabe der big.N!

82 Nindex
Alle bisher getesteten Spiele, komplett mit den wichtigsten Angaben, auf einen Blick!

87 big.BOY
Das Game Boy-Magazin der big.N!

88 Nachbestellseite
Heft verpasst? Kein Problem – wir haben noch (fast) alle Ausgaben auf Lager!

106 Vorschau
Wir geben schon jetzt einen Einblick in die kommende Ausgabe!

106 Impressum
Wer ist für das hier eigentlich verantwortlich?

107 Spielkarten
Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele.

Previews

20 Banjo-Tooie
Das dynamische Duo ist wieder da!

22 Daikatana
Verfolgungsjagd durch die Jahrhunderte!

32 ECW Hardcore Revolution
Acclaim schickt neue Wrestler in den Ring!

30 Hercules
Die Fernsehserie als Videospiel!

31 IT&F Summer Games
International Track & Field als 64-Bit-Version!

24 Pokémon Stadium
Schick dein Pokémon in die Arena!

27 Rally Challenge
Brandheiße Konkurrenz für Top Gear Rally und Co.!

28 Super Mario Adventure
Neues aus dem Schwammerl-Land!

big.BOY Für alle Game Boy Color-Besitzer
Ab Seite 87

Features

12 Messen 2000
Was erwartet uns in diesem Jahr?
Nürnberg, Tokio, Los Angeles, Düsseldorf, Leipzig und London laden auch in diesem Jahr zum großen Messetrubel. Wir werfen einen Blick in die Zukunft!

18 Leserumfrage – Wir machen Wünsche wahr!
Drei Ausgaben nach der kompletten Heftumstellung wollen wir's wissen – und zwar möglichst detailliert: Wie gefällt dir die big.N?

News

Auf geht´s!

Schlechte Nachrichten allerorts! Segas Dreamcast liegt wie Blei in den Regalen, obwohl der Preis bereits deutlich gesenkt wurde, in einigen Läden sogar bis auf selbstzerstörerische 299 DM. Sony beeilt sich, die DVD-Fähigkeiten der PlayStation 2 zu demonstrieren, damit ja niemand merkt, dass die Konsole doch nicht uneingeschränkt abwärtskompatibel ist. Und bei Nintendo fragen wir uns langsam wirklich, ob wir angesichts des immer wieder für Ende 2000 angekündigten Dolphin-Starts nun lachen oder weinen sollen. Aber was soll´s? Gute Laune haben wir trotzdem, ob der Dolphin nun pünktlich kommt oder nicht. Denn noch ist das N64 nicht klein zu kriegen. Ständig erreichen uns Nachrichten von neuen Spielen, die im Augenblick entwickelt werden und noch in diesem Jahr erscheinen sollen. Und so wie es aussieht, hat das Qualitätsniveau bei dem, was da alles auf uns zukommt, ein neues Hoch erreicht. Besser können wir´s doch gar nicht haben!

Und sonst? Unser Fax steht nicht mehr still, und die Postbotin schleppt täglich große Stapel der Umfrage aus dem letzten Heft in die Redaktion. Für ein endgültiges Fazit ist es natürlich noch viel zu früh, das werden wir euch in der übernächsten Ausgabe präsentieren – einschließlich der Schlüsse, die wir daraus ziehen. Dass ihr aber unterm Strich zufrieden mit uns seid, haben wir uns angesichts unserer rekordverdächtigen Verkaufszahlen schon gedacht. Wie können wir euch das bloß danken?

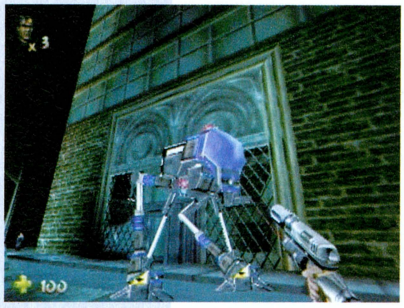
Vorschläge an

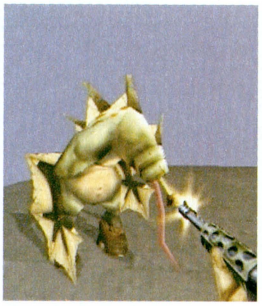
Martin Mirbach & Florian Seidel

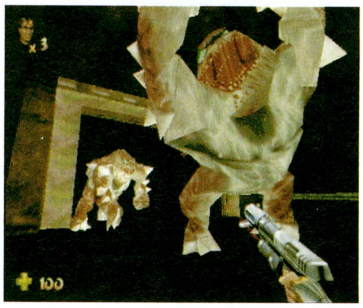
Dinos zum dritten

Acclaim bringt Turok 3

Mit dem Untertitel *Shadow of Oblivion* wird der echte Nachfolger von Turok 2 in diesem Spätsommer in die Läden kommen. Und wenn man den Entwicklern Glauben schenken darf, wird es sich dabei um den mit Abstand besten Teil der Reihe handeln. Keine schwankende Frame-Rate mehr, interaktive Story mit der Möglichkeit, jederzeit abzuspeichern, riesiger Multiplayer-Modus und, und, und... Schön wär´s ja, aber vollmundige Versprechungen hört man in unserer Branche täglich. Wir nehmen´s also erst einmal gelassen, warten ab und versorgen dich in unserer nächsten Ausgabe mit einem ausführlichen Preview.







Noch mehr Spiele

NST arbeitet an neuen N64-Titeln

Im Interview mit einem amerikanischen Online-Magazin überraschte Claude Comair, Gründer und Geschäftsführer der Nintendo Software Technology Corporation, mit interessanten Enthüllungen. "Wir werden noch einige N64-Titel auf den Markt bringen, und zwar schon diesen Sommer", versprach der Chef der *Ridge Racer 64*-Entwickler. "Näheres wird aber noch nicht verraten, nur so viel: Bei allen Spielen wird es sich um Eigenentwicklungen handeln, nicht um lizenzierte Produkte anderer Unternehmen. Das heißt aber nicht, dass wir ganz auf Lizenzen verzichten. Den ein oder anderen berühmten Namen werdet ihr schon entdecken..." Nach den überragenden Verkaufserfolgen von N64-Spielen im letzten Jahr (siehe Serviceseite) wundert es nicht, dass viele amerikanische Entwickler der Konsole immer noch sehr positiv gegenüberstehen. Und gerade was US-Titel angeht, ist eine Veröffentlichung in Deutschland ziemlich wahrscheinlich.

Spielen mit LEGO

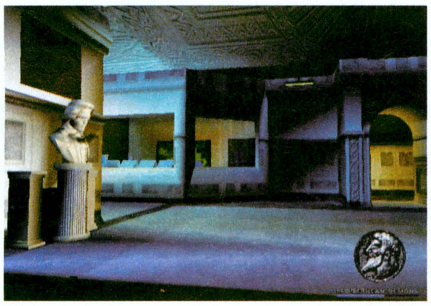
Neue Software angekündigt

Bislang war LEGO hauptsächlich für seine kleinen, bunten Bausteine bekannt. Der *Mario Kart*-Klon *Lego Racers* und das nur für die PlayStation erschienene *Lego Rock Raiders* scheinen sich jedoch gut genug verkauft zu haben, um die Lego-Bosse zu einer Verstärkung ihres Engagements bei der Spielsoftware zu bewegen. Schon sehr bald wollen sie über 100 neue Lego-Produkte vorstellen, darunter auch Spiele für Nintendo 64, PlayStation und PC. Keine Veröffentlichungen sind für Dreamcast und Mac vorgesehen.

Neues vom Dolphin

Nintendo of Europe macht uns heiß

Zu sehen war vom Dolphin noch nichts auf der 31. Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg. Doch Axel Herr, Marketing Director bei Nintendo of Europe, ließ es sich nicht nehmen, schon einmal richtig auf die Pauke zu hauen. "Allein was die Grafik angeht, wird der Dolphin etwa 33 Prozent schneller sein als die PlayStation 2 und damit locker doppelt so schnell wie Segas Dreamcast." Den von IBM für Nintendo entwickelten Gekko-Prozessor bezeichnete Herr als "schnellstes Teil weit und breit", nur einen endgültigen Termin zur Markteinführung der neuen Konsole wollte auch er nicht nennen. "Unser Zeitplan steht, Ende des Jahres geht´s los", so Herr. Und erste Gameplay-Demos wurden den ungeduldigen Teilnehmern der Nintendo-Pressekonferenz für die Londoner ECTS im September versprochen. Dann wird´s aber auch höchste Zeit, Herr Herr...



◀ **Picassio, das Actionspiel ganz ohne Gewalt, soll einer der ersten Titel für den Dolphin werden.**

Ärger an allen Fronten

Videogames als Zankapfel der Politiker

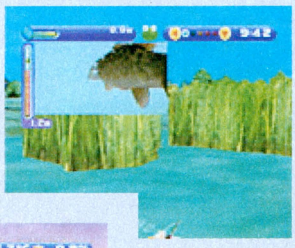
Mehrere Senatoren und Regierungsmitglieder haben in den US-Bundesstaaten Tennessee und New Jersey Gesetzesentwürfe vorgelegt, nach denen PC- und Videospiele mit expliziten Gewaltdarstellungen indiziert werden sollen. Während ein Teil der Entwürfe lediglich die Kennzeichnung gewalttätiger Titel fordert, strebt der andere Teil ein völliges Verkaufs- und Verleihverbot an Jugendliche unter 18 Jahren an. Auch ein Werbeverbot steht bereits im Raum. Es ist anzunehmen, dass weitere Bundesstaaten auf den Zug aufspringen und ähnliche Gesetzesentwürfe vorlegen werden. In Amerika kochen angesichts der drohenden Indizierung die Emotionen hoch, für uns in Deutschland ist das alles gar nicht neu...

Bereits durchgesetzt hat sich die Sprachministerin (die gibt´s wirklich) der kanadischen Provinz Quebec. Unter Androhung eines Verkaufsverbots hatte die Politikerin sämtliche Videospielfirmen ultimativ aufgefordert, von allen ihren Spielen im frankophilen Quebec auch die französische Sprachversion mit französischen Packungstexten zu vertreiben. Sony und Nintendo haben dies bereits zugesagt, jetzt will sich die Frau Ministerin ganz auf Sega konzentrieren.

Fang den Fisch!

Japaner im Angelfieber.

Angelsimulationen werden immer beliebter: in Japan, in Amerika – nur nicht bei uns. Das neueste Spiel fürs N64 wird in Kürze im Lande Nippons erscheinen und auf den gängigen Titel Shido JyuuSato No Basu Tsuri No.1 KetteiHan! hören. Und darin gibt es einige coole Features, etwa eine doppelte Kameraführung, die zeitgleich das Geschehen über und unter Wasser darstellt. Das Spiel wird sogar einen Angel-Controller unterstützen, wie du ihn vielleicht von der Dreamcast her kennst. Der Release ist für den 31. März zum Preis von umgerechnet 130 Mark geplant, eine Veröffentlichung außerhalb Japans ist leider nicht in Sicht. Schade!



Schöne Grafik, interessante Perspektive, Unterstützung für einen Angel-Controller – aber alles nur in Japan!

Alles, was du brauchst!

Pokémon Stadium Edition in USA

Ein wirklich gutes Bundle legt Nintendo zum Release von *Pokémon Stadium* in Amerika auf. Das Set beinhaltet ein Grundgerät, je einen Controller in grau und transparent lila, *Pokémon Stadium*, das GB Transfer Pak, den offiziellen Spielführer und ein limitiertes Poster. Der Preis soll $ 249 betragen, eine Veröffentlichung des gleichen Pakets in Deutschland ist aber (noch) nicht geplant.

Noch ein Goemon!

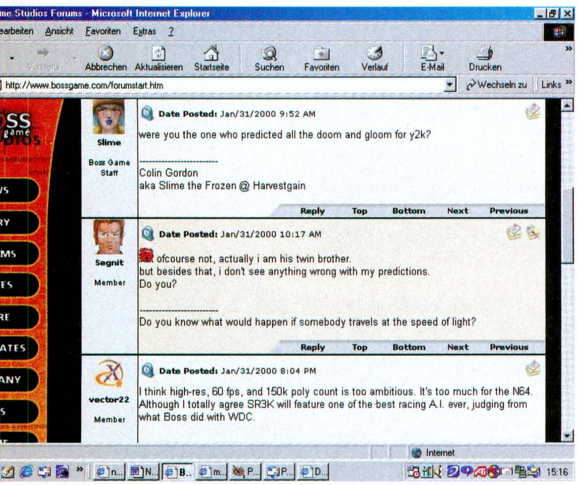
Spieler dürfen Wünsche äußern.

Kartenspiele wie Magic: The Gathering oder Yuugioh erfreuen sich Japan ausgesprochener Beliebtheit. Kein Wunder, das nun auch Goemon für dieses Genre herhalten muss. In Goemon´s Great Board Game Adventure entscheidest du dich zunächst, welche Karten du einsetzen willst. Bevor du aber genau dies tun kannst, musst du deine Position auf dem Spielbrett auswürfeln. Triffst du zum Beispiel auf ein Gespenst, lieferst du dir mit diesem die ersehnte Kartenschlacht. Gewinnst du, bekommst du die Karten deines Gegners. Das Gameplay mutet an wie eine Kombination aus dem Pokémon-Sammelkartenspiel, *Mario Party* und *Goemon*. So etwas hat uns doch auch in Deutschland noch gefehlt, oder?

Sprich mit dem Boss!

Spieler dürfen Wünsche äußern.

Einen ungewöhnlichen Weg gehen die Boss Game Studios bei der Entwicklung ihres lang erwarteten *Stunt Racer 3000*. In einem extra auf der Website des Unternehmens eingerichteten Forum **(www.bossgame.com/forumstart.htm)** können Spieler ihre Wünsche und Ideen für das Spiel zum Besten geben. Die Entwickler stehen zum offenen Dialog bereit und haben fest versprochen, die besten (und machbaren!) Wünsche zu berücksichtigen. Auf dass dieser Einfall Nachahmer finden möge!



News-Ticker

Dinos von Rare

Jetzt ist`s raus: Das geheime N64-Spiel, an dem Rare seit einiger Zeit arbeitet, wird den Titel Dino Planet tragen. Ob es sich dabei um eine Disney-Lizenz zum kommenden Kinofilm Dinosaurier handelt, ist noch nicht bekannt.

Mehr Army Men

Nach dem unerwarteten Erfolg von Army Men: Sarge´s Heroes kündigte Entwickler 3DO flugs einen Nachfolger an. Geplanter Erscheinungstermin: Herbst/Winter 2000.

Titus hat den Blues

Welche Songs in Blues Brothers 64 zu hören sein werden? Unter anderem "Respect" von Otis Redding, "Born in Chicago" von Nick Gravenites, "Maybe I´m wrong" von John Popper und "Cheaper to keep her" von Mack Rice.

Nintendo bestätigt neues Spiel

Jetzt ist es offiziell: Der nächste Teil der Cruis´n-Reihe wird Cruis`n Exotica heißen. Ob es dabei um exotische Locations oder um exotische Sportcoupés handeln wird, ist bisher allerdings genauso wenig bekannt wie der Release-Termin.

THQ bringt Scooby-Doo!

Das sind doch mal gute Neuigkeiten: Scooby-Doo gibt sein Debüt auf N64, PlayStation und Game Boy. Wer macht´s möglich? THQ! Und wann? Im Herbst!

X-Box in 2001?

Peter Main, der "Main Man" bei Nintendo Amerika, sagte auf einer Pressekonferenz im Januar, dass er mit der Konkurrenz durch Microsofts lang erwartete X-Box für September 2001 rechne. Weiß der Mann etwa mehr als wir?

Dolphin verspätet?

Die Investmentberater der renommierten Wall Street-Agentur Morgan Stanley Dean Witter gehen aufgrund der aktuellen Nintendo-Jahresbilanz von einem Start des Dolphin nicht vor 2001 aus, da für das laufende Jahr keine entsprechenden Gewinnvorträge geltend gemacht wurden. Da glauben wir doch lieber Axel Herr...

„...wohl den falschen Code aktiviert ...?!

N64 XPLODER
- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link
- Updatefähig
DM 119.95*

N64 MegaRAM
- 4 MB RAM Grafik Speicher Erweiterung
- Kühleinheit für lange Lebensdauer
DM 59.95*

N64 1MB Memory Card linear
- 4 x größer als Standard
- 498 Speicherplätze auf einer Seite
DM 29.95*

N64 8MB Memory Card
- bis zu 32 Seiten je 123 Speicherzeilen
- zuverlässiger Kompressionsalgorithmus
DM 49.95*

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

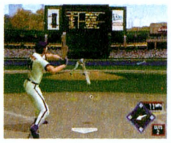
BLAZE

Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

Gamewatch

Ein umfassendes Verzeichnis der wichtigsten kommenden Neuerscheinungen.

All Star Baseball 2001
Genre: Sportspiel
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erscheint: 2. Halbjahr



Army Men: Air Attack
Genre: Action
Hersteller: 3DO
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: 2. Quartal

Aydin Chronicles – The First Mage
Genre: Rollenspiel
Hersteller: H2O
Vertrieb: THQ
Erscheint: August

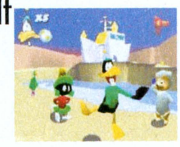
Banjo-Tooie
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 4. Quartal

Battlezone
Genre: Action
Hersteller: Climax
Vertrieb: Crave Entertainment
Erscheint: 1. Quartal

Blades of Steel 2000
Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheint: n.n.b.

Blues Brothers 2000
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Titus
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: März

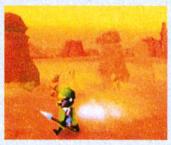
CyberTiger Woods Golf
Genre: Sportspiel
Hersteller: Saffire
Vertrieb: Electronic Arts
Erscheint: März



Dragon Sword
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: MGM Interactive
Vertrieb: Interactive Studios
Erscheint: 1. Quartal

Duck Dodgers
Genre: Rennspiel
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: Juni

Earthbound 64
Genre: Rollenspiel
Hersteller: HAL
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2. Quartal



ECW Hardcore Revolution
Genre: Sportspiel
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Erscheint: 2. Quartal

Eternal Darkness
Genre: Action
Hersteller: Silicon Knights
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2. Halbjahr

Excite Bike
Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Harrier 2001
Genre: Action
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: Paradigm
Erscheint: 1. Quartal

Hercules
Genre: Adventure
Hersteller: Titus
Vertrieb: Titus
Erscheint: 2000

Hydro Thunder
Genre: Rennspiel
Hersteller: Midway
Vertrieb: Midway
Erscheint: April

Hype – The Time Quest
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erscheint: 2000

Glover 2
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Intelligent Systems
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2. Quartal

Indy League Racing
Genre: Rennspiel
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: GT Interactive
Erscheint: 2. Quartal

ISS 2000
Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheint: Mai

IT&F Summer Games
Genre: Sportspiel
Hersteller: Major A
Vertrieb: Konami
Erscheint: April

Jeremy McGrath Supercross 2000
Genre: Sportspiel
Hersteller: Iguana West
Vertrieb: Acclaim
Erscheint: Anfang April

Mario Party 2
Genre: Partyspiel
Hersteller: Nintendo/Hudson
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: April

Kirby 64
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Mini Racers
Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Monopoly
Genre: Brettspiel
Hersteller: Hasbro Interactive
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2. Quartal

Perfect Dark
Genre: Action
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: April

Pokémon Snap
Genre: Action
Hersteller: Nintendo/HAL
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: September

Pokémon Stadium
Genre: Action
Hersteller: Nintendo/HAL
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: April

Rat Attack
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Eurocom
Vertrieb: TLC
Erscheint: Februar

San Francisco Rush 2049
Genre: Rennspiel
Hersteller: Atari Games
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2. Quartal

South Park Rally
Genre: Rennspiel
Hersteller: Acclaim Studios
Vertrieb: Acclaim
Erscheint: Februar

Resident Evil Zero
Genre: Action
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Virgin
Erscheint: Sommer

Spiderman
Genre: Action
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erscheint: April

StarCraft 64
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 3. Quartal

Stunt Racer 3000
Genre: Rennspiel
Hersteller: Boss Studios
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2000

Super Mario Adventure
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Tarzan
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Eurocom
Vertrieb: Activision
Erscheint: 1. Quartal

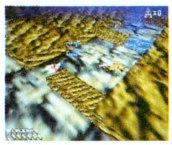
Taz Express
Genre: Rennspiel
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: Mai

Tony Hawk's Skateboarding
Genre: Sportspiel
Hersteller: Edge Of Reality
Vertrieb: Activision
Erscheint: 1. Quartal

Turok 3
Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: Iguana West
Vertrieb: Acclaim
Erscheint: 4. Quartal

Twelve Tales: Conker 64
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Viewpoint 2064
Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: Sammy
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2000

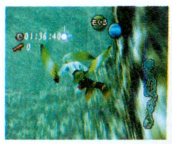


WinBack
Genre: Action
Hersteller: Koei
Vertrieb: Virgin
Erscheint: n.n.b.

X-Men
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erscheint: April

Young Olympians
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erscheint: April

Zelda Gaiden
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000



Autor: Florian Seidel

Nix Neues in Nürnberg

Mit der Spielwarenmesse in Nürnberg begann der Messetrubel 2000. Wir waren vor Ort und auf der Suche nach Neuheiten und Neuigkeiten.

Die Spielwarenmesse zu Nürnberg und Videospiele – ein schier unendliches Kapitel voller Missverständnisse und Widerstände. Erst waren sie von der Messeleitung gar nicht gern gesehen, dann nur mit vollster Zurückhaltung geduldet und jetzt, wo man erstmals eine ganze Halle für sich hatte, war erstaunlich wenig los – und das gleich in mehrerlei Hinsicht. Da wären beispielsweise die Softwarehersteller, die sich vornehm zurückhielten. Namhafte Firmen wie Activision, Infogrames, Electronic Arts oder Codemasters präsentierten eine Mini-Auswahl ihrer teils beeindruckenden Produktpalette im Schoße des großen Sony-Standes. Produkte für Nintendo-Konsolen konnten dort natürlich nicht präsentiert werden. Die fand man dann zumindest vereinzelt auf dem beeindruckend großen Nintendo-Stand. Andere Hersteller wie Acclaim oder Ubi glänzten gar durch Abwesenheit.

THQ, Konami, Virgin, Take 2 und Hasbro gehörten zu den wenigen Herstellern, die nicht nur das (finanzielle?) Wagnis Spielwarenmesse eingingen, sondern sich auch eigene Stände leisten konnten und wollten – abgesehen natürlich von den drei Großen, Sony, Nintendo und Sega.

Pokémania

Nintendos Messeauftritt stand ganz im Zeichen der Pokémon. Wo man hinsah, sprangen einem die Monsterchen förmlich ins Auge. Gelegentlich hatte man sogar den Eindruck, Nintendo würde den Rest des Software-Lineups etwas vernachlässigen, oder wieso sonst wurde *StarCraft 64* kommentarlos einfach um ein halbes Jahr nach hinten verschoben? So sehr die Begeisterung auch verständlich ist, manchmal bekam man den Eindruck, dass nur noch Pokémon zählten und sonst erst einmal gar nichts. Entsprechend wenig Neues gab es dann auch zu sehen. Kein *Zelda – Mask of Mujula*, kein *Perfect Dark*, kein *Conker* und schon gar kein *Banjo-Tooie*. Statt dessen wurden die aktuellen Titel des nächsten Vierteljahres präsentiert: *Mario Party 2*, *Ridge Racer 64* sowie ein paar ältere Spiele und vereinzelte Fremdtitel wie *ECW Hardcore Revolution*. Die einzige rühmliche Ausnahme war *Excitebike 64* – diesen Titel gab es außerhalb Japans bisher noch nicht in einer spielbaren Version.

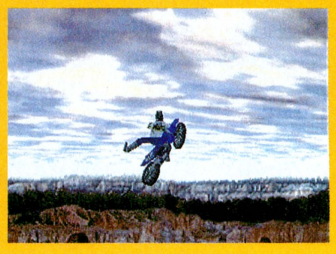
Positive Überraschungen aus Spielersicht bot auch Konami: Neben einer weit fortgeschrittenen Version von *ISS 2000* und *International Track & Field Summer Games* boten die Frankfurter unter anderem eine spielbare Demo von *Metal Gear Ghost Babel* für den Game Boy Color sowie einige andere Titel für Sonys PlayStation.

Alle übrigen Hersteller mussten bei Nintendo-Neuheiten passen. Zwar wurden die Release-Listen wieder mit neuen Titeln angereichert, vereinzelt wurden auch neue Screenshots präsentiert, aber selbst automatische Demos oder gar spielbare Versionen der neuen Titel waren fast schon ein Tabu.

Natürlich waren die meisten Softwarehersteller mit dieser Lage nicht ganz glücklich – im Gegensatz zu den

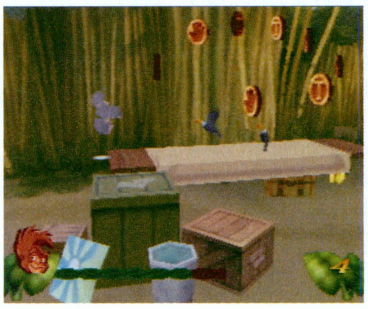
Excitebike 64

Zu den wenigen wirklichen Messe-Highlights gehörte ohne Zweifel *Excitebike 64* von Nintendo, das erstmals außerhalb Japans in einer spielbaren Variante präsentiert wurde. Wie erwartet, machte das Spiel allerdings noch einen sehr unfertigen Eindruck, was aber keinen wundern sollte, es erscheint ja schließlich auch erst im Juni. Während die Steuerung zumindest erahnen ließ, welch enormes Potential dieses Spiel hat, enttäuschte die Grafik noch auf ganzer Linie. Alles wirkte grobpixelig und kantig, aber in den vier Monaten bis zur Veröffentlichung kann ja noch einiges passieren. Abschließend noch ein paar harte Fakten: *Excitebike 64* bietet sechs Rennstrecken, sechs Stuntstrecken, verschiedene Bodenbeläge von Sand bis Eis, eine Create-A-Biker-Option und einen Streckeneditor. Wir sind gespannt!



Tarzan

Ähnlich *Excitebike 64* gehörte auch *Tarzan* zu den wenigen spielerischen Höhepunkten der Spielwarenmesse. Die PlayStation-Version ist ja schon längere Zeit raus, aber die Nintendo 64-Variante ist noch so brandneu, dass nach wie vor kein konkreter Erscheinungstermin für Deutschland feststeht.
Das Spiel orientiert sich weniger an dem Buch von Edgar Rice Burroughs aus dem Jahre 1914, sondern vielmehr am gleichnamigen Disney-Film aus dem vergangenen Jahr. Als Kind und als Erwachsener steuerst du den Titelheld Tarzan durch 14 riesige Dschungellevels, und der stellt dabei wie im Film seine große Agilität unter Beweis. Auf 2,5-D-Pfaden (ähnlich wie in *Goemon 2*) hüpft und springt Tarzan durch den optisch äußerst ansprechenden Urwald. Die Steuerung lässt dabei keine Wünsche offen, und schon nach zwei Minuten ist man mitten im Spielgeschehen.
Die erste Proberunde auf der Messe verspricht einen sehr vergnüglichen Jump'n'Run-Titel, der im Gegensatz zu den wirklich großen Genrevertretern auf dem Nintendo 64 ausnahmsweise mal nicht in 3-D ist. Auf *Tarzan* sollte man auch weiterhin ein Auge werfen – dieser Titel hat absolutes Hitpotential!



Hardwareherstellern, die einstimmig ein positives Fazit zur Messe zogen und sich bereits vor Ort teils euphorisch äußerten. Während man durch die Bank weg mit den Verkäufen von Joypads, Expansion Paks und Controller Paks zufrieden war, bekamen die Damen und Herren PR-Manager bei den Worten "Game Boy" ganz leuchtende Augen. Seit *Pokémon* erlebt der Game Boy (Color) seinen zweiten, dritten, vierten Frühling, und die entsprechende Peripherie wird einigen Händlern förmlich aus den Regalen gerissen. Absoluter Verkaufsschlager sind zur Zeit Link-Kabel. Wer momentan liefern kann, ist ein glücklicher Hersteller. Noch vor einem Jahr wussten die meisten nicht, wohin mit ihren Lagerbeständen. Inzwischen kann kaum noch einer liefern, weil die Nachfrage das Angebot stellenweise um ein Vielfaches übertrifft.

Partystimmung

Für den angenehmsten Teil der Messe war jedoch Nintendo verantwortlich. Messepartys sind auf großen Fachmessen fester Bestandteil des Programms, und Nintendo gab auf der Spielwarenmesse seine diesbezügliche Zurückhaltung der letzten Jahre etwas auf. Dass die Party nicht in direkter Konkurrenz zur Sony-Veranstaltung am Samstag stattfand, war ja einleuchtend. Warum man jedoch den Sonntag gewählt hatte, an dem ein Großteil der Fachbesucher wieder abreiste, wird wohl vielen ein Rätsel bleiben. Natürlich erwarteten für den Abend alle eine kleine Party mit lebensgroßen Plüsch-Pikachus und einem etwas steifen Dinner – aber nichts dergleichen. Bereits vor dem Veranstaltungsort mitten in der Nürnberger City räkelten sich halbnackte Damen hinter Glas, auf der brechend vollen Party dann schlängelten sich freizügig gekleidete Lack&Leder-Mädels durch die Menge und fütterten die Gäste mit kleinen Leckereien. In einem VIP-Raum präsentierte sich ein weiblicher Nackedei als lebendes Büffet – eifrige RTL2-Zuschauer, die keinen Bericht über Japan verpassen, wissen bestimmt, was gemeint ist. Dieser kurze Image-Wechsel verwunderte wirklich allerorten. Gelungen war die Party aber in jedem Fall, auch wenn offenbar nicht alle der 500 geladenen Gäste wirklich erschienen sind. Der ungünstige Termin...

So blicken wir auf die Nürnberger Spielwarenmesse 2000 mit einem lachenden und einem weinenden Auge zurück. Diese Veranstaltung ist eben eine deutsche Händlermesse und keine Videospielfachmesse im Stile der Tokyo Game Show oder der Electronic Entertainment Expo – im nächsten Jahr werden wir bestimmt wieder vor Ort sein, aber gewiss keine zwei vollen Tage mehr

▲ **Wir wissen nicht, was diese fröhlichen Herren zu besprechen haben, aber Pikachu war in Halle 8 allgegenwärtig.**

Nix Neues in Nürnberg

Pokémon

Pokémon, Pokémon, Pokémon – wo immer man am Nintendo-Stand auch hinsah, die kleinen Knuddelviecher waren wirklich fast überall.

Immerhin vier *Pokémon*-Spiele will Nintendo in diesem Jahr noch veröffentlichen. Den Anfang wird bereits im April das Nintendo 64-Spiel *Pokémon Stadium* machen. Ging es in der GB-Version in erster Linie darum, Pokémon zu finden und sie auszubilden, liegt bei *Stadium* das Hauptaugenmerk auf den Kämpfen. Mit Hilfe des Transfer Pak kann man seine Lieblings-Pokémon aus dem GB-Modul laden und gegen bis zu drei Freunde antreten lassen. Nicht in grobpixeliger 2-D-Grafik wie in der tragbaren Version, sondern in atemberaubend schönem 3-D. Wer lieber alleine spielt, kann eines von vier Turnieren bestreiten oder das ganz normale Rollenspiel auf dem Fernseher weiterspielen, indem er das Transfer Pak als Adapter nutzt. Weitere Attraktionen sind ein neues Pokémon mit der Nummer 151 sowie deutsche Sprachausgabe. Weniger attraktiv ist der stolze Preis: 150 Mark kostet *Pokémon Stadium* inklusive Transfer Pak.

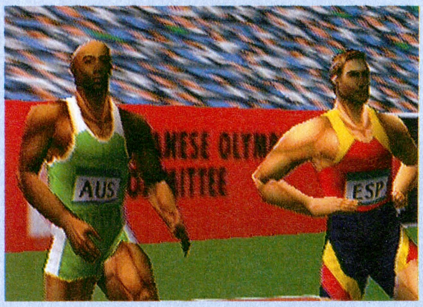
Für September ist *Pokémon Snap* (Nintendo 64), eine virtuelle Fotosafari geplant. Diesmal geht es weder ums Kämpfen noch ums Tauschen, sondern einzig und allein um gute Fotos. Auf einer vorgegebenen Bahn fährst du durch eine von acht Landschaften und musst Pokémon fotografieren. Je nach Größe, Blickwinkel und einigen anderen Faktoren werden die Bilder bewertet. Das jeweils beste Bild eines Pokémon kann dann auf dem Modul abgespeichert werden. Insgesamt sind rund 70 der Phantasiegestalten auf *Pokémon Snap* enthalten, und auch wenn die Idee ungewöhnlich klingt – das Spiel macht unglaublich Spaß!

Pokémon Pinball (Game Boy) ist für Oktober angekündigt. Wie der Name schon vermuten lässt, handelt es sich hierbei um ein Flipper-Spiel rund um die Pokémon. Auf dem Modul gibt es zwei Tische, einen roten und einen blauen. Bei bestimmten Aktionen und besonders hohen Punktzahlen kann man dann die jeweils typischen Pokémon fangen. Tja, und natürlich sind alle 150 Stück enthalten. Das wirklich Besondere aber ist das eingebaute Rumble Pak, welches das sowieso schon gute Modul (Japan- und US-Versionen sind bereits erhältlich) noch weiter veredelt.

Der Erscheinungstermin von *Pokémon Gelb* (GB), einer Variante der blauen und roten Edition, steht noch nicht fest. Allerdings soll auch dieses Spiel noch im Jahr 2000 erscheinen – wir tippen einfach mal auf Weihnachten.

International Track & Field Summer Games

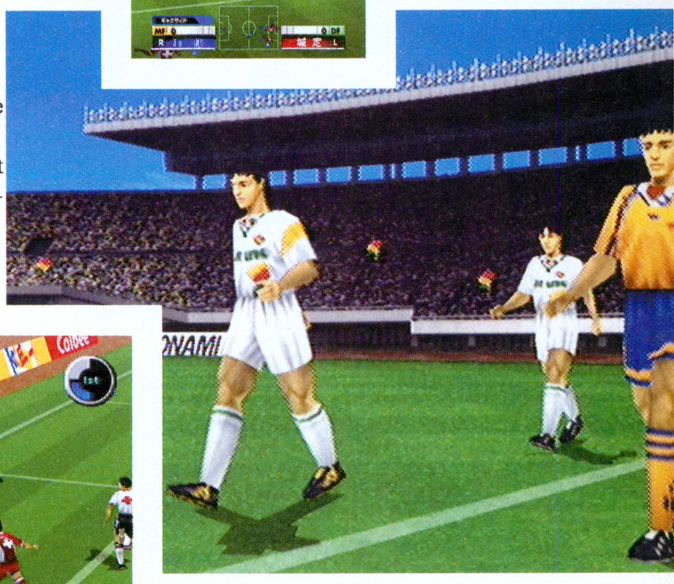
Hinter diesem Mammuttitel verbirgt sich die erste Videospielumsetzung einer Olympiade in diesem Jahr. Ähnlich wie beim kleinen Bruder auf dem Game Boy (Test in dieser Ausgabe) dreht sich bei der Nintendo 64-Version alles um Rhythmusgefühl, Geschwindigkeit und Timing. 14 Disziplinen, darunter klassische Leichtathletikdisziplinen wie 100-Meter-Lauf, Hochsprung und Weitsprung sowie Ausgefallenes á la Tontaubenschießen und Reckturnen sollen die Spieler bei Laune halten. Dank der Unterstützung für das Expansion Pak wird *IT&F* einen HiRes-Modus bieten, und selbstverständlich dürfen bis zu vier Athleten gleichzeitig an den Start gehen. Pünktlich zu Ostern können wir dann endlich loslegen.



SS 2000

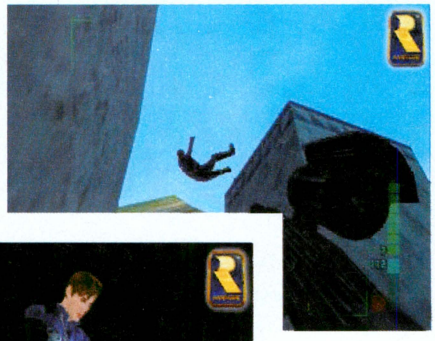
Bereits in Ausgabe 10/99 haben wir *J-League Perfect Striker 2*, die japanische Version von *ISS 2000*, etwas genauer unter die Lupe genommen. Inzwischen nähert sich die deutsche Version der Fertigstellung, und damit treten die Verbesserungen gegenüber den Vorgängern noch deutlicher hervor. Besonders erwähnenswert sind der Karrieremodus und vor allem der in der japanischen Version nicht verfügbare HiRes-Modus dank Expansion Pak. Im Karriere-Modus wirst du in die Rolle eines Jugendlichen versetzt, der in einer kleinen Clubmannschaft startet und auf die große Karriere hofft. Nachdem du Position und körperliche wie spielerische Eigenschaften (Links- oder Rechtsfüßer?) festgelegt hast, findest du dich in einem rollenspielähnlichen Spiel im Spiel wieder. Du musst trainieren, um deinen Stammplatz kämpfen, soziale Kontakte knüpfen und pflegen und auch gelegentliche Ruhepausen einlegen. Durch zufällige Ereignisse beeinflusst, nimmt jede Karriere einen anderen Verlauf. Der Verständlichkeit halber werden deshalb alle Texte eingedeutscht.

Eine schlechte Nachricht gibt es aber auch: Wegen des HiRes-Modus verzögert sich die Fertigstellung von März auf Mai.



Perfect Dark

... wurde auf der Messe nicht gezeigt, und es gab offiziell auch keine neuen Screenshots. Trotzdem findest du hier eine Box. Denn Neuigkeiten gab es zu *Perfect Dark* einige. Dass die Fotografier-Option mit der Game Boy-Kamera im fertigen Spiel leider doch nicht enthalten sein wird, hast du bestimmt schon den News entnehmen können. Die wirklich richtig schlechte Neuigkeit, bei der auch viel rumgedruckst wurde, ist jedoch folgende: *Perfect Dark* wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht in Deutschland erscheinen. Im Zusammenhang mit den angedrohten Lehrermorden vor einigen Wochen haben sich einige Tageszeitungen bereits vor der Veröffentlichung auf *Perfect Dark* gestürzt und es als "perversestes Videospiel aller Zeiten" dargestellt. Nintendo fürchtet daher nicht nur eine mögliche Indizierung, sondern noch weitaus schwerere Konsequenzen und wird das Spiel daher nicht in Deutschland vertreiben. Eine Veröffentlichung im restlichen europäischen Ausland ist davon allerdings nicht betroffen – über Importhändler oder einen kurzen Ausflug nach Österreich, Holland oder die Schweiz sollte man ab Mitte April trotzdem bequem in den Genuss von *Perfect Dark* kommen.



Autor: Martin Mirbach

DER GROSSE PREIS VON KANADA

Sechsmal müssen die Fahrer auf dem kurvenreichen Parcours von Montreal voll in die Eisen gehen. Ein paar Straßen weiter gibt Ubi Soft so richtig Gas...

Kalt sind die Winter in Kanada. Doch selbst Temperaturen von minus 20° C konnten ein verwegenes Grüppchen deutscher Journalisten nicht davon abhalten, auf Einladung von Ubi Soft ins verschneite Montreal zu reisen, um den Entwicklungsstand von *F1 Racing Championship* vor Ort in Augenschein zu nehmen. Mit einer Verspätung von satten neun Stunden und einer Anreisezeit von somit einem ganzen Tag traf schließlich auch der letzte Schreiber (ich!) im gemütlichen Renaissance Hotel ein – um schnurstracks ins warme Bett zu fallen. Dass Kälte ein relativer Begriff ist, rieb uns Mathieu Ferland, Entwicklungsleiter der N 64-Version, nach einer kurzen Nacht als erstes unter die Nase: "Ihr habt Glück, uns in einer so milden Woche zu besuchen. Vor ein paar Tagen war es noch doppelt so kalt!" Glück auch, dass keinem Reiseteilnehmer die Finger eingefroren waren. Im Gegenteil, ein leicht nervöses Daumenzucken nach fast 36-stündiger Controller-Abstinenz gehörte zu den offensichtlichen Entzugserscheinungen. Wann ging´s denn endlich los?

Fahr´n, fahr´n, fahr'n...

Doch vor dem Vergnügen kommt bekanntlich... genau, die Arbeit! Und die bestand zunächst darin, uns von den Entwicklern auf den letzten Stand der Technik bringen zu lassen. In der Tat hat man sich bei Ubi Soft viel vorgenommen. Kein Wunder, wenn man schon einen Haufen Zaster für die offizielle FOA-Lizenz auf die Theke knallt, muss das fertige Spiel immerhin so gut werden, dass die Erlöse den finanziellen Mehraufwand rechtfertigen. Wirkliche Bedenken hat in dieser Hinsucht eigentlich niemand, zumal schon der Vorgänger, *F1 Racing Simulation 2*, bei seiner Veröffentlichung vor gut einem halben Jahr durchweg erstklassige Bewertungen erzielen konnte. Und das sogar ohne die Lizenz.

"Deshalb war es auch nicht nötig, eine komplett neue Engine für *Racing Championship* zu entwickeln", ließ Mathieu Ferland uns wissen. "Wir haben einfach die besten Elemente des Vorgängers noch einmal verbessert, weitere Features hinzugefügt und so die Produktionszeit stark verkürzt."

▲ **Aber, aber, Mika! Hier liegt der McLaren ja nicht gerade auf der Ideallinie...**

Trotzdem wäre man mit der Entwicklungszeit nicht hingekommen, wenn Ubi Soft Montreal sich ausschließlich auf die eigenen Ressourcen verlassen hätte. Daher hatten sich die Entwickler bereits im Vorfeld dazu entschlossen, Konzeption und Grundlagenarbeit in Montreal zu belassen und den Rest der Arbeit ins weit entfernte Schanghai auszulagern. Auch dort unterhält Ubi Soft ein Studio. Nur so war es möglich, die Vielzahl der angepeilten Features auch wirklich ins Spiel zu integrieren. Der Kontakt zwischen den Teams lief hauptsächlich per E-Mail ab. Bei hartnäckigen Problemen, wo selbst der persönliche Kontakt am Telefon nichts mehr brachte, waren eben Interkontinentalflüge angesagt. Fassen wir also kurz zusammen: Alle 11 Teams, 16 Strecken und 22 Autos der 99er Saison werden in *F1 Racing Championship* vertreten sein. Den neuen Sepang-Parcours in Malaysia wirst du also ebenso entdecken können wie einen Fahrer namens Jacques Villeneuve, der vor gar nicht allzu langer Zeit in keinem Rennspiel anzutreffen war. Aber da war er ja auch noch Weltmeister und meinte, die eigene Lizenz im Alleingang gewinnträchtiger vermarkten zu können...

Insgesamt wird es zwei Arten geben, *F1 Racing Championship* zu spielen: Arcade und Simulation. Diese beiden Optionen lassen sich weiterhin in zehn verschiedene Spielmodi unterteilen – Einzelrennen, Zeitfahren, Zweispielermodus etc. Neu ist ein Fahrschulmodus, der aber gar nicht so sehr dazu dienen soll, dir das Autofahren beizubringen. Wie man Gas gibt, bremst und lenkt, kriegst du auch alleine raus. Dafür macht dich dein virtueller Fahrlehrer detailliert mit den Eigenheiten der einzelnen Strecken vertraut. Du bekommst nicht nur Zeit, dir die Streckenführung einzuprägen und Gefahrenzonen zu sondieren, sondern erfährst auch alles über Ideallinien, Bremspunkte, optimale Geschwindigkeit auf einzelnen Abschnitten und ähnliche Notwendigkeiten. Gerade Anfängern bleibt daher so manche Runde mit Versuch und Irrtum erspart. Auch der ebenfalls neue Bremsassistent wird Neueinsteigern sehr willkommen sein. Entweder wird der Bremspunkt angezeigt oder der Bolide automatisch gedrosselt. Für erfahrene Piloten natürlich eine unannehmbare Bevormundung, die sich aber selbstverständlich abschalten lässt.

Infos aus der Box

Dass sich die Entwickler aber auch Gedanken zum Wohle der Vielfahrer gemacht haben, zeigte sich schon bei den ersten Runden, die wir schließlich zurücklegen durften. Als sehr

N 64 gegen PSX

F1 Racing Championship wird für alle drei großen Konsolen erscheinen: Wer die Wahl hat, hat also wieder mal die Qual. Von der Dreamcast-Variante gab´s noch nichts zu sehen, aber folgende drei Gründe könnten die N 64-Version dem PlayStation-Spiel überlegen machen:

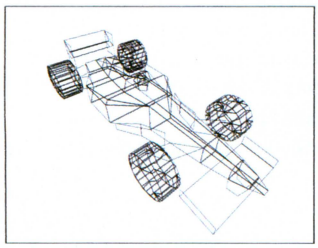
▲ **Die Grafik sieht wie immer einen Zacken schlechter aus.**

▲ **Das Wetter ändert sich nicht während du fährst, sondern nur zwischen den Rennen.**

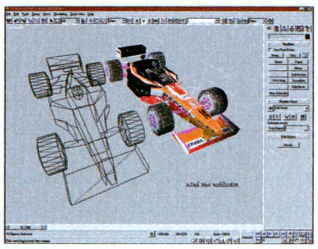
▲ **Wenn du in die Box fährst, erwarten dich Videos, das Gameplay pausiert.**

Virtuelle Werkstatt

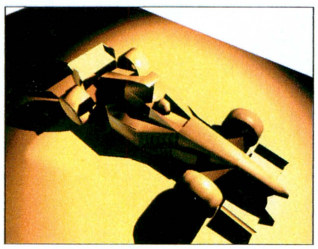
Rund ein Jahr dauert die Entwicklung eines neuen Spiels. Das kommt dir lang vor? Dann sieh mal, was alles nötig ist, um bloß ein einziges Auto hinzukriegen. Hier am Beispiel Arrows:



Zunächst entsteht eine typische Bleistiftskizze, hier sind noch künstlerische Freiheiten zu erkennen.



Daraus entsteht ein maßstabgetreues Gittermodell, bei dem die Texturen schon mal ausprobiert werden.



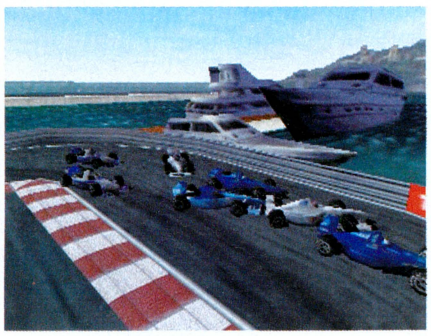
Ein erstes Polygonmodell sieht zwar schon recht authentisch, aber noch ziemlich nackt aus.

Erst mit Texturen überzogen und um einige Lichteffekte bereichert sieht der Renner so aus, wie du ihn aus dem Fernsehen kennst.

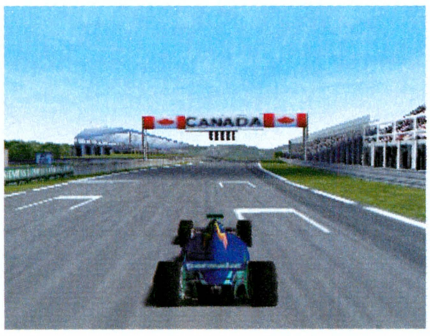
nützlich erwies sich etwa der neue Radar-Screen, der dir in der linken unteren Bildschirmecke anzeigt, welcher Fahrer gerade versucht, dich zu überholen. Dazu werden wesentliche Statistikpunkte des betreffenden Kontrahenten eingeblendet. In der Tat wirst du als Silberpfeil-Pilot sicher anders reagieren, wenn der Fahrer im attackierenden Ferrari Michael Schumacher heißt und eben nicht Eddie Irvine. "Mit dem Radar-Screen wollten wir den üblichen Rückspiegel um die Daten ergänzen, die ein echter Fahrer über Funk aus seiner Box bekommt", so noch einmal Mathieu Ferland. Tja, die einfachen Ideen sind oft genug die besten.

Auch ansonsten wurde sehr viel Wert auf Realismus gelegt. Flügel, Getriebe, Übersetzung, Lenkung, Benzintank, Reifen, Bremsen und Chassis lassen sich im Setup verändern. Neu ist eine ausführliche Online-Hilfe, die dir jede einzelne Änderungsmöglichkeit beschreibt und deren Vor- und Nachteile auflistet. Zu den Voreinstellungen, die sich daneben noch verändern lassen, gehören neben dem erwähnten Bremsassistenten die Wetterbedingungen, das Schadenverhalten und eine wahlweise manuelle oder automatische Gangschaltung. Besondere Aufmerksamkeit haben die Entwickler der KI des Spiels angedeihen lassen, die in der fertigen Version zum Besten gehören soll, was das N 64 bisher gesehen hat. Akribisch genau wurden zu diesem Zweck die Fahrerpersönlichkeiten und deren individuelle Fähigkeiten ausgewertet, ebenso wie die Statistiken der einzelnen Teams. Das Resultat ist eine Realitätsnähe, die schon vor Spielbeginn die richtigen Entscheidungen erfordert.

"Es ist wirklich schwer, eine Meisterschaft zu gewinnen, wenn du dich für ein schwaches Team entscheidest", weiß Mathieu Ferland. "Okay, nichts ist unmöglich, aber du müsstest schon ein verdammt guter Fahrer sein!" Und so gut waren selbst die diversen Entwickler, Programmierer und Designer nicht, die im Splitscreen gegen uns Journos antraten und sich fast immer für das Team BAR entschieden, nur weil ihr Landsmann und Idol Villeneuve zu diesem Stall gehört. Wer die katastrophale und von Ausfällen geprägte Vorstellung des britisch-amerikanischen Konglomerats in der letzten Saison verfolgt hat, weiß, dass auch gute Fahrer mit solchen Mitteln keine Chance haben. "Immerhin konnten wir euch so beweisen, dass sich die Wahl des Teams prima zum Ausgleich unterschiedlicher Spielstärken eignet", tönten die Verlierer nach dem Rennen. An Selbstvertrauen scheint es den Jungs und Mädels bei Ubi Soft wirklich nicht zu fehlen.



▲ **Von einer dieser Yachten aus hast du eine Sicht, die jeden Logensitzer vor Neid erblassen lassen wird.**



▲ **Der Parcours auf der Ile de Notre Dame in Montreal ist für Jacques Villeneuve ein Heimspiel. Was hilft´s, in diesem Team?**

▲ **Nicht nur der Regen, auch die Gischt des vor dir fahrenden Autos behindern deine Sicht erheblich.**

▲ Arrows oder Benetton, welches Cockpit ist schöner? Auf den ersten Blick sind die Unterschiede nur am Chassis oder an den Handschuhen des Fahrers zu erkennen, erst beim Fahren spürst du den Unterschied.

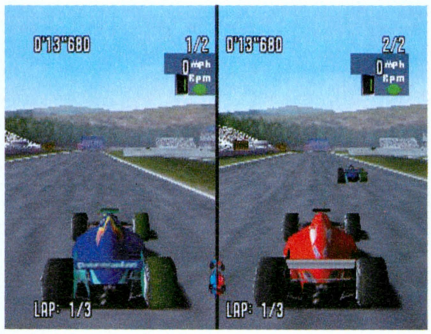
▲ Noch sind auf der Tribüne keine roten Fahnenmeere zu erkennen...

Alles wie in echt

In diese Kategorie passt auch die Überzeugung der Entwickler, dass sich der Spieler bei *F1 Racing Championship* nicht mehr wie in einem Spiel, sondern eher wie in einem echten Rennen vorkommen wird. Besonders an der Grafik wurde zu diesem Zweck verstärkt geschraubt. "Die Texturen der Autos haben wir Pixel für Pixel neu gestaltet, im wahrsten Sinne des Wortes", so Ferland. "Auch wurden die Fahrzeuge aus wesentlich mehr Polygonen zusammengesetzt als noch in der *Racing Simulation 2*. Sie sehen jetzt wirklich klasse aus." Um diese Klasse immer optimal in Szene zu setzen, wurden auch die Kamerapositionen ein weiteres Mal überarbeitet. Die Cockpit-Perspektive für den Puristen wird natürlich ebenso anwählbar sein, wie eine hoch hinter dem Wagen positionierte Kamera, die von Anfängern bevorzugt eingesetzt wird.

Um die Details der einzelnen Strecken originalgetreu hinzubekommen, stand neben einer akribischen Recherche in Videos, Büchern und offiziellem FOA-Material auch die ein oder andere Reise zu den Austragungsorten im Kalender des Entwicklerteams. Nicht nur jedes Gebäude und jeder Berg steht daher korrekt am Streckenrand, auch die Vegetation und mögliche Hindernisse auf dem Asphalt wie Sand oder Blätter wurden exakt berücksichtigt. Sogar bei den Lichtverhältnissen spielen regionale Unterschiede eine Rolle. "Wenn du genau darauf achtest, wird dir zum Beispiel die Luft in Brasilien wärmer vorkommen, als die in Kanada", erklärt Mathieu Ferland mit sichtlichem Stolz. "Das liegt daran, dass wir in wärmeren Regionen mehr mit Orangetönen arbeiten, in kälteren dagegen mit Blau."

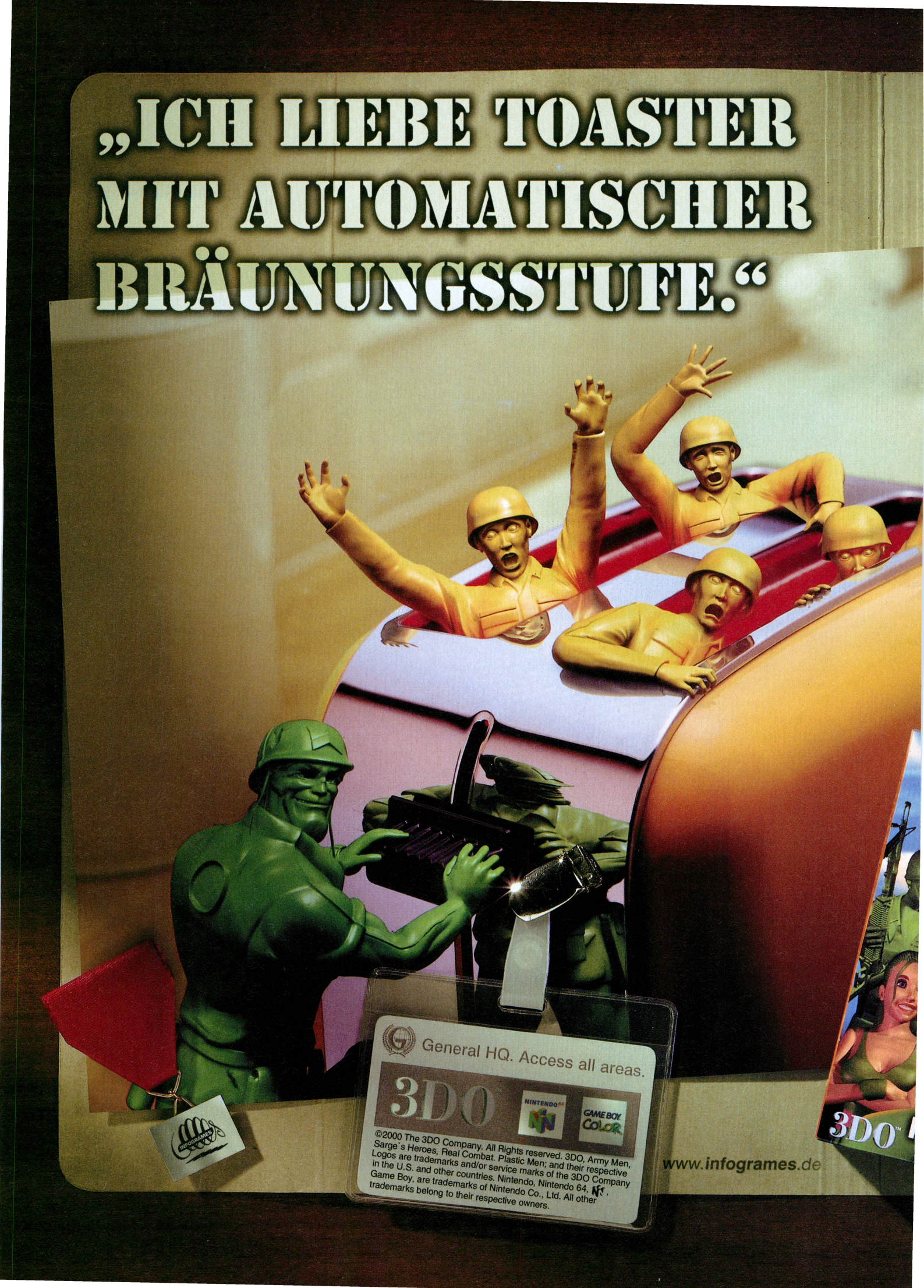
Natürlich hängen solche Eindrücke zusätzlich von der jeweiligen Wetterlage ab. Vor jedem Rennen bekommst du einen Wetterbericht, der allerdings nicht unbedingt sehr hilfreich ist. Wenn die Regenwahrscheinlichkeit mit 50 Prozent angegeben wird, kannst du mit jeder Strategie voll daneben liegen. Wie im richtigen Leben eben. Die optischen Auswirkungen des Wetters sehen aber in jedem Fall beeindruckend aus. Die flimmernde Hitze über dem Asphalt, die aufziehende Bewölkung am Himmel, hinter der immer wieder die Sonne aufblitzt, der peitschende Regen und die spritzende Gischt des vor dir Fahrenden – all das wurde schon in unserer Version hervorragend realisiert. Sogar die üblicherweise statischen Lensflare-Effekte variieren nun in Abhängigkeit von Witterung und deiner Position. Manchmal blenden sie so stark, dass man vor dem Monitor unwillkürlich die Sonnenbrille zücken will.



▲ Im Mehrspielermodus wirst du dich wiederum zwischen einem horizontal oder vertikal geteilten Bildschirm entscheiden müssen. Eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Die neue Referenz?

"Eigentlich waren es zwei", antwortete Mathieu Ferland auf die Frage, ob sich die Entwickler ein ganz bestimmtes Ziel für ihr *F1 Racing Championship* gesetzt hatten. "Zum einen wollten wir auf dem N 64 eine neue Referenz für dieses Genre schaffen, zum anderen sollte das Spiel für Anfänger und Profis gleichermaßen attraktiv sein." Dank der drei progressiven Schwierigkeitsgrade im Spiel, der Tatsache, dass die Wagen jetzt schon sehr gut auf der Straße liegen und der zahlreichen optionalen Fahrhilfen könnte Ubi Soft der große Wurf sehr wohl gelingen. Zumal sich die Kanadier das Know How von Video System sichern konnten, die im letzten Jahr für Nintendos Genreprimus *F1 World Grand Prix 2* verantwortlich waren. Noch gibt es jedoch einige Abstriche beim Handling zu machen, und wir konnten längst nicht alle geplanten Features in Augenschein nehmen. Mit etwas Glück liegt uns die Testversion aber schon für die nächste Ausgabe vor. Dann sehen wir weiter. ■


„ICH LIEBE TOASTER MIT AUTOMATISCHER BRÄUNUNGSSTUFE.“
General HQ. Access all areas.
3DO
NINTENDO 64
GAME BOY COLOR
©2000 The 3DO Company. All Rights reserved. 3DO, Army Men, Sarge`s Heroes, Real Combat. Plastic Men; and their respective Logos are trademarks and/or service marks of the 3DO Company in the U.S. and other countries. Nintendo, Nintendo 64, Game Boy, are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All other trademarks belong to their respective owners.
www.infogrames.de
3DO

AMSH/78-2

Green Forces Headquarters

Stamp:

REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™

Order No.: AMSH/78-2

Sign:

Date: Mrz. 15th. 2000

From:

RgtCmdr of Green Forces

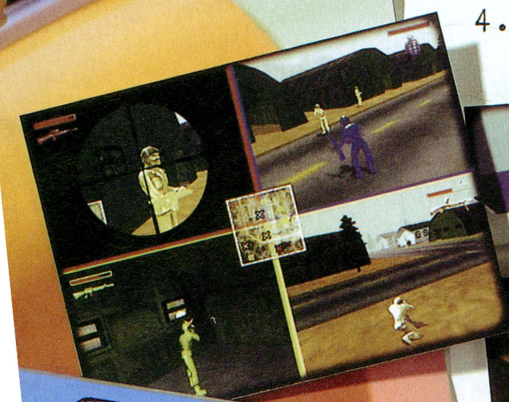
To:

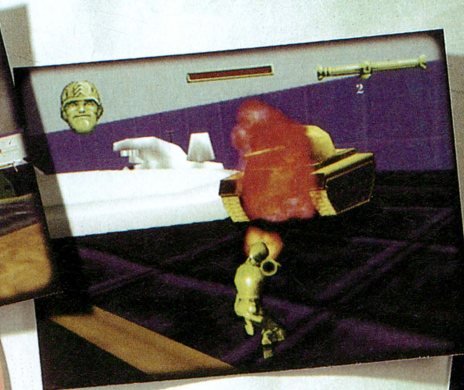
StffSgnt Sarge

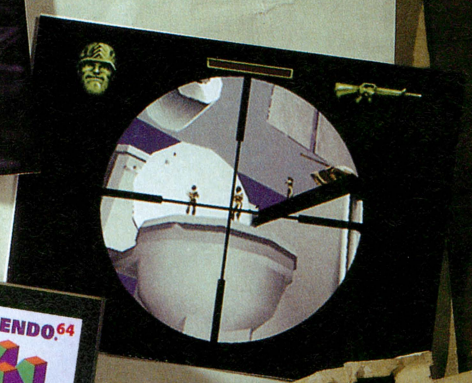
Mission:

---

1. Aufspüren d. BRAUNEN ARMEE
2. Befreiung der zwei Welten.
3. Rettung von Col.- Tochter Vicky
4. Rückkehr u. Sieg feiern!







NEXT MISSIONS:

ARMY MEN

Für Game Boy Color

Autor: Martin Mirbach

Drei verfeindete Rassen stehen sich in StarCraft 64 gegenüber. Du kannst dich frei entscheiden, welche du zum Sieg oder in die endgültige Vernichtung führst. Keine leichte Wahl...

Protos

Die Protoss verfügen über modernste Technologien, können sich aber nur schwer an veränderte Situationen anpassen.

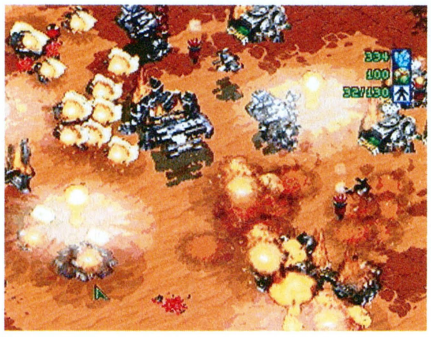
StarCraft 64

Nur ein toter Zerg ist ein guter Zerg!

Junge, wie die Zeit vergeht! Jetzt ist es auch schon wieder zwei Jahre her, dass Nintendo im Vorfeld der E3 ´98 die Umsetzung des PC-Strategieknüllers *StarCraft* für das N 64 verkündete. Blizzards Echtzeit-Hit basiert auf dem hauseigenen *WarCraft*, trägt die Handlung und die Schlachten jedoch in die endlosen Weiten des Weltalls. Viele PC-Strategen hielten und halten *StarCraft* für eins der besten Echtzeit-Strategicals überhaupt – kein Wunder also, dass die Erwartungen an die Konsolenversion mehr als hoch gesteckt waren. Und leider war das, was Nintendo bislang auf verschiedenen Messen vom Spiel zu zeigen hatte, nicht frei von unübersehbaren Fehlern. Die Grafik präsentierte sich gerade in einem frühen Stadium des Spiels so schwammig, dass einzelne Einheiten nur schwer auseinander zu halten waren. Auch mit der Steuerung klappte noch längst nicht alles. Vor ein paar Tagen aber brachte Nintendo bei einem Abstecher in unsere Redaktion die neueste Version von *StarCraft* mit, und plötzlich sah das Weltall gar nicht mehr so düster aus.

Terraner, Protoss, Zerg

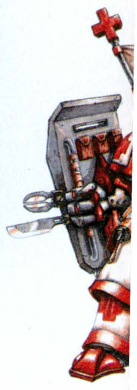
Zumindest längst nicht so düster wie das Schicksal der Menschheit. Irgendwann in ferner Zukunft kämpfen Exilanten unserer Rasse im hintersten Winkel des Universums mehr schlecht als recht um das eigene Überleben. Durch strategisches Geschick, Spionage und militärische Stärke konnten die Terraner einen Frieden etablieren, der jedoch alles andere als sicher ist. Und die Lage verschärft sich dramatisch. Mit immer knapper werdenden Rohstoffen mehren sich die Rufe nach einer Expansion in die benachbarte Galaxie. Die ist zwar reich an Bodenschätzen und Ressourcen, wird jedoch von den wehrhaften Protoss kontrolliert. Um die Dinge weiter zu komplizieren, steht den Protoss ein Krieg mit den Zerg ins Haus, die sich ebenfalls anschicken, deren Heimatwelt zu erobern. So sind es also schon drei Rassen, die in *StarCraft* um die Vorherrschaft in diesem Abschnitt des Universums kämpfen. Und jede verfügt über ganz eigene Stärken und Schwächen.



▲ In den Cutscenes geht´s schon mal etwas unübersichtlich zu. So ist das halt im Krieg...

Die Terraner überzeugen durch eine außergewöhnliche Mobilität und Geschicklichkeit. Für ihre Streitkräfte

▲▶ Neben dem klassischen Strategical hält der Mehrspielermodus auch eine Reihe kurzweiliger Mini-Games parat, die für sich genommen schon für stundenlangen Spielspaß gut sind.



Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Genre: Strategie
Erhältlich: März

Zerg

Organisiert wie ein Bienenschwarm, werden die Zerg-Drohnen von einer Königin geführt. Da sie nicht auf bestimmte Technologien angewiesen sind, passen sie sich überall leicht an.

Terran

Als Abkömmlinge der menschlichen Rasse erfordern die Terraner Organisation bis ins kleinste Detail.

▲ **Diese feindliche Basis wird schon in kurzer Zeit nichts weiter als Geschichte sein.**

▲ **Keine Gnade, und wenn es noch so kalt ist: In Kriegen gibt es keine Winterpause!**

rekrutieren sie hauptsächlich ehemalige Strafgefangene und Elitesoldaten, umgebaute Industriefahrzeuge dienen ihnen als mobile Einsatzbasen. Die Protoss verfügen über psionische Fähigkeiten, mit deren Hilfe sie Waffen und Schilde aus purer Energie erzeugen können. Ihre zahlenmäßig schwache Armee wird durch bionische Dronen aufgestockt. Bei den Zerg handelt es sich um eine gentechnisch erzeugte Mischung verschiedener Rassen, die einzig mit dem Ziel gezüchtet wurde, möglichst effizient zu killen. Als Spieler kannst du dich frei für eine dieser Rassen entscheiden und mit ihr den Kampf um die Macht antreten.

Dein eigentliches Ziel besteht im Abbau von Mineralien und Gasvorkommen, den somit erzielten Gewinn investierst du in den Aufbau deiner Streitkräfte. Und dann geht´s ab ins Kampfgetümmel. Die Steuerung läuft dabei ganz ähnlich ab wie etwa in *Command & Conquer 64*. Du wählst deine Einheiten mit dem A-Button und ziehst sie mit einem vom Analogstick gespannten Gummiband zusammen. Die gelben C-Knöpfe dienen als Hotkeys, mit denen du deine Einheiten bewegst, sie Gebäude errichten oder Stellungen halten lässt. Alle anderen Befehle werden mittels übersichtlicher Menüs und Submenüs ausgeführt. Das Ganze ist nicht nur leicht zu erlernen, sondern geht nach der ersten halben Stunde geradezu intuitiv von der Hand. Dein Spielfortschritt wird dabei stetig auf dem modulinternen Speicher festgehalten.

Lohn der Arbeit

Unterm Strich wird *StarCraft 64* sogar viel mehr sein, als eine bloße Konversion der PC-Vorlage. Neben allen Missionen des PC-Spiels werden auch sämtliche Einsätze des exzellenten Erweiterungssets *Brood Wars* enthalten sein. Dazu wird die Storyline des eigentlichen Spiels hervorragend weitergesponnen und um einige überraschende Wendungen, Verschwörungen und Intrigen bereichert. Zusammen mit den eigens für die N 64-Version entwickelten Missionen kommst du so auf insgesamt 60 zum Teil riesige und sehr anspruchsvolle Einsätze. Erweitert wird der Spielumfang zusätzlich durch den sehr guten Zweispielermodus, der auch etliche unterhaltsame Mini-Games (Rugby-Variante, Viehtreiben mit Zergs...) enthält. Vor allem aber wurde an der technischen Umsetzung von *StarCraft 64* mächtig gearbeitet. Zum deutschen Bildschirmtext kommt eine ebenfalls deutsche Sprachausgabe, die alle Kommandos und Dialoge verständlich wiedergibt. Auch die Grafik konnte nicht zuletzt dank der Expansion Pak-Unterstützung sichtlich aufpoliert werden. Hat sich das lange Warten auf *StarCraft 64* also doch noch gelohnt? Vielleicht können wir diese Frage schon in unserer nächsten Ausgabe definitiv beantworten... ■

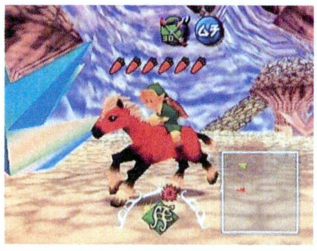
Autor: Martin Messing

The Legend of Zelda: Mask of Mujula

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Herbst 2000

Und wir werfen noch einmal einen Blick nach Hyrule.

Wie du in den News der letzten big.N sicherlich erfahren hast, steht der Name der sechsten *Zelda*-Saga endlich fest: *Mask of Mujula*. Was es genau mit dieser Maske von Mujula auf sich hat, ist noch nicht bekannt. Wir gehen aber davon aus, dass sie eine ähnlich zentrale Rolle spielen wird, wie seinerzeit die Okarina der Zeit. Überhaupt wird man sich als alter *Zelda*-Zocker sehr gut in der Parallelwelt von Hyrule (vgl. Preview in 1/00) zurechtfinden können, denn Link wird noch genauso zu steuern sein wie Weihnachten '98.



▲ Wenn Epona pünktlich zum heißen Herbst bei uns antrabt, bekommt sie auch eine Extra-Karotte, okay?

Das wäre doch die ideale Möglichkeit, dem Vieh das Maul zu stopfen, oder?

◀ David gegen Goliath: Zu diesen ungleichen Duellen wird es wieder mehrfach kommen.

▲ Gut zu sehen: Mit Hilfe der Zora-Maske kann Link nun noch besser schwimmen und tauchen.

▲ Egal, welches Bild du von diesem Riesen betrachtest, er sieht immer unsympathisch aus.

▲ Ein Zora in grüner Schürze und grüner Mütze? Das kann doch nur unser Link sein!

Na ja, nicht genauso, aber doch noch ziemlich gleich. Okay, es wird sich einiges an der Steuerung ändern, bist du nun zufrieden? Das kommt aber hauptsächlich durch die neuen Möglichkeiten, die sich Link durch das Aufsetzen verschiedener Masken bieten. Da unser Spitzohr nun als Gorone an einem Rennen teilnehmen kann, liegt es doch nahe, dass er auch eine Maske finden können wird, die ihm Flügel verleiht, oder? Der kleine Kokiri wird als sein Erkennungszeichen immer sein grünes Zipfelmützchen aufbehalten, damit er nicht im farbigen Dschungel verschiedener Rassen verloren geht. Zu einer ziemlich neuen Spezies gehört übrigens das schreiende und geisterartige Wesen, das du auf einem der Screenshots erkennen kannst. Was es mit diesem Vieh auf sich hat, wissen wir zwar auch nicht, aber es lässt die Vermutung aufkommen, dass *Mask of Mujula* wieder ein bisschen gruseliger werden wird – wohl ein Zugeständnis insbesondere an die ältere Spielergeneration, die vom letzten Märchen aus Hyrule nicht so sehr begeistert war. Aber auch das sehen wir ein wenig skeptisch, denn auf den bisherigen Bildern ist nur der kleine Link zu sehen. Und ob der mit Hilfe seiner Flöte wieder durch die Zeit reisen und groß werden kann (erwachsene Spieler steuern bekanntlich auch lieber erwachsene Personen), wissen wir auch noch nicht. Aber bis zum angestrebten Europa-Release im Herbst dürften alle Fragen geklärt werden, oder?

Das große "?"

Nachdem sich der Text bisher wie ein verdammt großes Fragezeichen liest, soll er wenigstens mit drei Ausrufezeichen enden, denn wir wissen immerhin schon, wann *Zelda: Mask of Mujula* in Japan erscheint: Am 27. April soll es so weit sein!!! ■

Autor: Martin Messing

Vertrieb: Activision
Hersteller: Edge of Reality
Genre: Sportspiel
Erhältlich: März

Tony Hawk's Skateboarding

Die Bretter, die die Welt bedeuten.

Ein PlayStation-Spiel hat im vergangenen Jahr wirklich für Furore gesorgt: *Tony Hawk's Skateboarding.* Aber Activision will mal nicht so sein und versorgt im März auch unser Sk8board-vernachlässigtes N 64. Dass dabei nicht mehr Neversoft, sondern Edge of Realitiy am Werk ist, stört uns herzlich wenig – und das nicht zuletzt deshalb, weil es sich bei der N 64-Version "nur" um eine Umsetzung des genialen PlayStation-Hits handelt. Aber das ist auch gut so, wer Gegenteiliges behauptet, wird ohne Helm in die Half-Pipe geschickt (gell, Björn?)! Denn selbst wenn du noch nie auf diesem komischen Brett mit vier Rollen gestanden hast, wirst du ohne Schwierigkeiten losfahren und Ollies, Madonnas, Healflips und Grinds beherrschen können. Darüber hinaus gibt es noch Dutzende weiterer Tricks, die zudem noch miteinander kombiniert werden können. Als ob das immer noch nicht genug wäre, beherrscht jeder der realen Skateboard-Profis auch noch Spezialtricks, die kein anderer ausüben kann. Zusammengenommen kommt man dadurch auf Hunderte von Tricks, die wirklich einmalig genial in Szene gesetzt wurden. Tony Hawk, Kareem Campbell, Jamie Thomas und Co. bewegen sich einfach nur super realistisch und sehen auch bei waghalsigen Stunts und Sprüngen nicht alt aus. Dass Edge of Reality auch die Bombenoptik auf das N 64 übertragen kann, bezweifeln wir nach Begutachtung der aktuellen Screenshots nicht. Die Anzahl der Videosequenzen wird dagegen ziemlich wahrscheinlich dezimiert werden. Ebenso wird man wohl wegen des geringeren Speicherplatzes nicht alle Songs des tollen Soundtracks zu hören bekommen, was wirklich todtraurig ist, da der Skaterpunk von Primus, Dead Kennedys und anderen das Beste ist, was ich auf einer Konsole jemals gehört habe. Wenigstens wird man dafür bei den Spielmodi keine Abstriche machen. Natürlich werden wir auch zu zweit über die verschiedenen Kurse skaten können; ob auch ein Vierspielermodus integriert sein wird, ist zwar unwahrscheinlich, aber keineswegs ausgeschlossen. Doch auch alleine macht der gefährliche Sport jede Menge Spaß. Luftsprünge ohne Netz und doppelten Boden mit Hals- und Beinbruchgarantie auf zig verschiedenen Parcours wie Lagerhalle, Schulgelände, Einkaufszentrum und Innenstadt lassen das Herz eines jeden Skaters höher schlagen. Aber auch Nicht-Skater dürfen dieses Highlight nicht verpassen. Darauf würde ich glatt mein Skateboard verwetten (wenn ich denn eines hätte). ■

▲ Waghalsige Grinds über Abgründe sind wirklich keine Seltenheit.

▲ Vierfach-Combos sind erst der Anfang. 'Ne fette Punktzahl kommt so nämlich nicht zustande.

▲ Die Skater fliegen zwar ziemlich übertrieben durch die Lüfte, machen dabei aber trotzdem eine coole Figur.

Autor: Florian Seidel

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Iguana West
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Anfang April

Jeremy McGrath Supercross 2000

Rennspaß im Matsch – Jeremy McGrath leiht dem neuesten Rennspiel aus dem Hause Acclaim seinen Namen!

Die Videospielwelt hat ein Herz für Trend- und Randsportarten: Zuerst gab es eine Lawine von Snowboardspielen, vergangenes Jahr erschlossen die Skater zumindest mal die PlayStation, und in diesem Jahr kontert das Nintendo 64 mit einer Flut an Motorradspielen.

Während das in dieser Ausgabe von uns getestete *Top Gear Hyper-Bike* aus dem Hause Mitsui neben einigen Offroad-Motocross-Strecken über eine Vielzahl an ganz normalen Straßen-Parcours verfügt, brettert Profi-Fahrer Jeremy McGrath in dem nach ihm benannten Spiel wie gewohnt ausschließlich über matschige Pisten der unwegsamsten Art. Immerhin 16 Lieblingsstrecken (Indoor wie Outdoor) des achtfachen AMA Motocross Champions werden zur Stunde von Iguana West unter die Lupe genommen und für das N 64 umgesetzt. Außerdem soll es ein halbes Dutzend Stunt-Strecken sowie ein paar offene Areale für stressfreie Proberunden ohne Zeitdruck geben.

Grundlage hierfür ist die sogenannte Quagmire 2-Engine, die schon Spielen wie *All-Star Baseball 2000* und *NFL Quarterback Club '99* Leben eingehaucht hat. Realistische Umweltbedingungen wie Regen, aufwirbelnder Matsch und natürlich der allseits beliebte Nebel sollen daher ebenso selbstverständlich werden, wie eine möglichst wirklichkeitsnahe

▲ Atemberaubende Stunts gehören zu einem solchen Spiel einfach dazu.

Fahrphysik. Das Expansion Pak wird übrigens auf jeden Fall unterstützt. Ob es einen HiRes-Modus geben wird, steht noch nicht fest, aber die Speichererweiterung kann ja auch anderweitig genutzt werden, beispielsweise für längere Replay-Sequenzen. Mit der aus Wrestling-Spielen bekannten Create-A-Player-Option kannst du dir zudem deinen eigenen Fahrer nach persönlichen Vorlieben zusammenstellen.

Eine besondere Attraktion des Spiels soll der Streckeneditor werden. Noch einfacher und übersichtlicher als in *Re-Volt* kannst du aus den verschiedensten Elementen wählen und dir so deine (Alb-)Traumstrecke zusammenbasteln. Bist du mit dem Ergebnis zufrieden oder möchtest eine bestimmte Stelle

▲ Sogar die Kette und einzelne Speichen sind deutlich erkennbar.

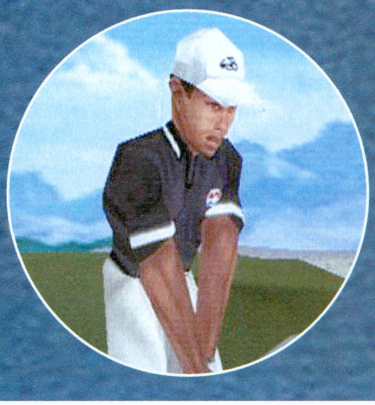
▲ Die Outdoor-Strecken sind noch reizvoller als die Hallen-Parcours.

auf ihren Schwierigkeitsgrad hin testen, reicht ein Knopfdruck, und du bist praktisch mitten im Geschehen. Um dein kreatives Werk zu sichern, brauchst du dann nur noch ein Controller Pak. Besitzer eines DexDrives werden Strecken daher auch per Internet austauschen können. ■

Autor: Martin Messing

CyberTiger Woods Golf

Vertrieb: EA Sports
Hersteller: Saffire
Genre: Sportspiel
Erhältlich: März



Mit viel Biss will Tiger Woods Mario vom Golf-Thron jagen.

Man mag es ja gar nicht glauben, aber da fordert doch wirklich der Tiger unseren Mario heraus. Aus einem harten Zweikampf soll der Sieger hervorgehen, und die zwei Kontrahenten wetzen schon einmal die Schläger. Gemeint ist ein waschechtes Golfspiel. Was auch sonst?

Elite-Schläger

Nach dem großen Erfolg von *Mario Golf* ist man bei EA Sports ziemlich zuversichtlich, auch mit dem eigenen Golfspiel viel Erfolg einlochen zu können. Immerhin hat man mit Eldrick "Tiger" Woods einen Ausnahmegolfer verpflichten können, der mit seiner jugendlichen Dynamik schon so manchen davon überzeugt hat, dass Golf gar nicht sooo langweilig ist. Den selben Weg will man auch bei *CyberTiger Woods Golf* einschlagen. Ähnlich wie in *Mario Golf* soll der Schwerpunkt nämlich nicht auf einer bierernsten Simulation liegen, sondern vielmehr auf dem Arcade-lastigen Gameplay, weshalb es nicht weiter verwunderlich ist, dass man auch verschiedene Power-Ups finden können wird. Wer beispielsweise etwas schwach auf der Brust ist, kann dann den Ball weiter schlagen. Oder wer verhindern will, dass der Ball nach dem Aufschlag noch weiterhüpft, kann das kleine, weiße Etwas wie einen Stein zu Boden fallen lassen. Der Realismus bleibt dabei aber keineswegs auf der Strecke, dafür sorgt schon der tolle Schlagmechanismus. Mit Hilfe des Analogsticks muss der Schlag genau getimt werden. Vorsichtig muss man den Stick zurückziehen, um genügend Kraft zu sammeln und dann mit voller Wucht den Ball in Lochnähe oder am besten gleich ins Loch zu befördern. Je nachdem, wie sehr man den Stick nach links oder rechts drückt, verändert sich auch der Effet des Balles. Nur scheint dieses Schlagsystem beim Putten noch ein wenig unausgewogen zu sein, entweder man schlägt den Ball zu weit oder zu kurz. Um das zu vermeiden, kann man sich die Situation auf den Kursen, übrigens mit PGA-Lizenz, aus zig Kameraperspektiven anschauen, damit man vor dem alles entscheidenden Schlag nicht noch zittrige Beine bekommt.

▲ Oh, oh... Da regt sich aber jemand mächtig auf, hehe...

▲ Zig Anzeigen sorgen für den Überblick pur.

Der Tiger schlägt zurück.

Nervös sollte aber unser Mario werden, denn der Tiger zeigt die Zähne und beansprucht den Rasenplatz an der Sonne für sich. Uns kann es wurscht sein, zur Zeit ist ein Europa-Release von *CyberTiger Woods Golf* leider nicht geplant – ein US-Release findet aber entgegen verschiedener Newsmeldungen in anderen Magazinen garantiert statt. Fans des Golfsports dürfen sich also auf einen Import-Test gefasst machen. ■

▲ Das Schlagverhalten kann schon jetzt begeistern.

Autor: Benjamin Kegel

Duck Dodgers

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Paradigm Entertainment
Genre: Plattformer
Erhältlich: 2. Quartal

Eine Ente im Raumanzug rettet die Erde vor der Zerstörung.

Marvin der Marsianer hat offenbar ein Problem mit Mutter Erde. Doch statt sich höflich und freundlich mit ihr an einen Tisch zu setzen und die strittigen Punkte auszudiskutieren, baut der Alien eine Megawaffe, richtet sie von einem weit entfernten Stern auf den kleinen blauen Planeten, drückt ab... und wundert sich, dass nichts passiert. Tja, Marvin hat leider übersehen, dass es schon eine ganze Menge Energie braucht, um die Erde zu vaporisieren.

Nachdem er seinen Ärger über dieses Missgeschick verwunden hat, schickt er seine Handlanger aus, um auf den fünf Planeten, welche seinen Stern umgeben, nach Atomen zu suchen, die seiner Waffe als Energiequelle dienen können. Das ist der Moment, in dem Daffy Duck die Bildfläche betritt. Er hat von den Plänen Marvins gehört und macht sich jetzt selbst auf die Suche nach den Atomteilen, um zu verhindern, dass Marvin seine Waffe benutzen kann.

Ein erster Blick

Du steuerst den Erpel auf seiner Suche nach den Atomteilen durch fünf riesige Planeten mit insgesamt über 30 Levels, die alle darauf warten, von dir erforscht zu werden. Natürlich machen es dir die Schergen Marvins nicht gerade einfach, alle Atomteile aus einem Level in die Hände zu bekommen, schließlich steht ja die Vernichtung der Erde auf dem Spiel. Doch Daffy Duck, der als sein Alter Ego Duck Dodgers den Kampf um das Schicksal der Erde aufnimmt, geht nicht unbewaffnet in diesen Kampf. Während seiner Suche kann er die neusten und ausgeflipptesten Kreationen aus den ACME-Fabriken benutzen, ganz egal, ob es sich dabei um Strahlenkanonen oder Raketen-Jetpacks handelt. Wenn du trotzdem mal in Schwierigkeiten stecken solltest, kannst du dich auf deinen schweinischen Kumpel (das ist hier wörtlich gemeint, nicht über Doppeldeutigkeiten nachdenken!) verlassen, der dir mit Rat und Tat zur Seite steht. Mit Duck Dodgers erwartet dich ein klassisches 3-D-Jump´n´Run, dass aber mit seinen witzigen Animationen und quietschbunten Levels eher auf die jüngeren Spieler zugeschnitten ist. Die Steuerung ist dementsprechend simpel: Die C-Knöpfe steuern die Kamera, der Analogstick Daffy selbst und die A- und B-Knöpfe das Springen. Der Rest ist für Waffen und andere Items reserviert, die Daffy auf seiner Reise durch die abwechslungsreichen Levels der fünf Planeten finden kann.

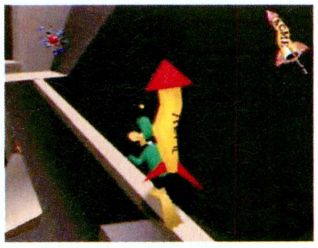
Ob dieses Arsenal aber reichen wird, um an Donkey & Banjo heranzukommen, werden wir erst irgendwann im zweiten Quartal 2000 erfahren. ■

▲ Die Duck Dogders-Belegschaft freut sich auf ihren Besuch...

▲ Zu den zahlreichen Orten, an denen der Enterich vorbeikommt, gehört auch dieses Schlösschen...

◄ "Also wenn man jetzt da draufdrückt, müsste doch eigentlich... normalerweise... nee, andersrum." Bis zum Release-Termin kann Daffy ja noch nachdenken.

▲ Boah, ist der Typ f... ähem, muskulös. Das ist einer der vielen Charaktere in Duck Dodgers.



▲ Mit der Rakete auf dem Rücken ist Daffy DIE Sensation am nächsten Silvesterabend...

VIDEO & GAME

Tel. 030-962 77777
Im Internet: www.videogame.de
Fax 030-96277744

Räumungsverkauf Dreamcastspiele ab 39,90 DM

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise Importspiele Hier!

ZENTRALE
VERSAND / GROSSHANDEL
Berliner Allee 106
13088 Berlin
Tel. 030-962777-0

BERLIN GAMESHOP

VERKAUF / VERLEIH
im Berlin-Carree
Karl-Liebknecht-Str. 12

VERKAUF / VERLEIH
10407 Berlin
Danziger Straße 124

VERKAUF / VERLEIH
Berliner Allee 106
Tel. 030-962777-0

e-mail: mediatotal@hotmail.com

PARTNERSTORES

CITY-DISC in Dortmund
Hansa Str. 07
44137 Dortmund

RUDIS's GAMESHOP
in Wilhelmshafen
Göker Str. 102
26384 Wilhelmshafen

FLASH POINT
in Ansbach
Würzburger Str. 2
91522 Ansbach

Hier könnte IHR Logo stehen !!!

http://www.videogame.de

- Playstation
- Dreamcast
- Nintendo 64
- Saturn
- Neo Geo Pocket
- Game Boy
- PC CD ROM
- DVD
- ANIME
- Soundtracks
- Actionfiguren
- Merchandise
- Lösungsbücher
- Umbauten
- Service

Resident Evil - Code Veronica		159	D 2	JP	149
Crazy Taxi	ab	99	Virtua Striker	Dt	99
Berserk	JP	139	Vigilante 8 Teil 2	Dt	109
Star Gladiator 2	JP	99	Shadow Man	Dt	99
Zombie Revenge	JP	99	Soul Reaver	US	139
Shen Mue	JP	149	Sega GT	ab	99

ANGEBOT DES MONATS

Dreamcast

DREAMCASTUMBAU
JETZT BEI UNS

Bausatz 89,90 DM
mit ausführlicher Umbauanleitung
Dreamcastumbau 129,90 DM
vom VIDEO & GAME - Fachmann

Power Paket

Powerpaket = DC-Umbau + Game + DC Magazin! 199,90 DM

Gran Turismo 2 Dt 89,90 DM

Sony Playstation

Army Man	Dt 99
Thrasher	Dt 89
Spec Ops	Dt 89
Eagle One Harrier	Dt 95
Legancy of Kain 2	Dt 79
Bio Freaks	Dt 49
Breath of Fire 3	Dt 49
Croc 2	Dt 59
Gran Theft Auto 2	Dt 89
Carmageddon uncut	Dt 89
Le Mans	Dt 89
Mission Impossible	Dt 89
Jade Cocoon	Dt 89
Dune 2000	Dt 89
Vandal Hearts	119
Railroad Tycoon	Dt 89
Grandia	129
Star Ocean	119
Bundesliga Manager 2000	89
Toy Story 2	95

Anime / Videos

Wir haben alle erhältlichen Manga lieferbar

Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
El Hazard Vol.1-4	je 39
Final Fantasy 1+2	je 49
Neongenesis Evang. RE 1+2+3	je 49
Streetfighter II Die Serie RE 1-4	je 49
Tekken	39

THE POKÉMON STORE
100 Pokemon Artikel auf Lager

Wir verfügen über ein großes Angebot an Actionfiguren und limitierten Statuen.

LÖSUNGSBÜCHER

TIP

Lösungsbücher für fast alle Games, ab 9,90 DM

NINTENDO 64

Fighting Force 64	119
Rainbow Six	119
WWF Wrestlemania 2000	119
Resident Evil 64	139
Vigilante 8 Teil 2	109
Armorines	109
Quake 2	129
Toy Story 2	109
Viele Spiele ab	39

Diverse Dekorkits auch für Dreamcast und Nintendo bei uns erhältlich

Bitte fragen Sie nach weiteren Titeln!

Medal of Honor	19
Tomb Raider Sammelband 1-4	15
Poke Mon	25
Tekken 1-3	15
Shadowman	15
Resident Evil 3	25
Discworld 1+2	10
Luna Silverstar	35

GEHEIMTIP -NUR 139,90 DM

Fragen Sie nach weiteren Merchandise Artikeln.

Pokemon Schlüsselanhänger		7
Pokemon Plüschfigur	ab	29
Pokemon Figurenset		22
Southpark Schlüsselanhänger		7
Southpark Plüschfigur		25
Wandbild aus Stoff div. Motive		39
Actionfiguren	ab	19
Laser Pointer		15
Tamagotchi	NB	5

39,90 DM

Soundtrack zu fast jedem Game schon ab 19,90 DM

89,90 DM

69,90 DM

Autobahn Raser II	Dt	89
WWF Attitude	Dt	89
V-Rally 2	Dt	79
Suikoden 2		119
Resident Evil 3 - uncut		109
Resident Evil Gun Survivor		149
Die Hard 2		auf Anfg.
ECW Hardcor	Dt	89
WCW Mayhem	Dt	79
Theme Hospitel	Dt	89
Theme Park	Dt	59
Rainbow Six	Dt	89
Parasite Eve 2		**129**
NHL 2000	Dt	79
Fifa 2000	Dt	89
Box Champion 2000	Dt	79
Dino Crisis	Dt	99
F 1 Racing Simulation	Dt	39

PlayStation 2

JETZT VORBESTELLEN
AB MÄRZ LIEFERBAR

BESTELLHOTLINE: 030 - 96277777

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
HÄNDLERHOTLINE 030-962777-0

VISA MasterCard

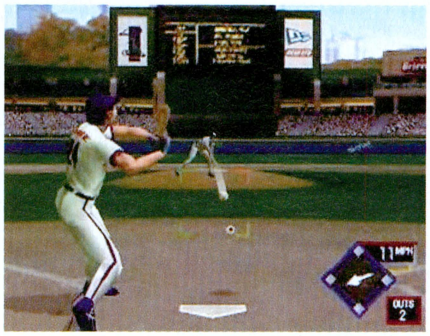
Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Ware wird noch am selben Tag versand. (Lagerware) Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 10.00 DM + N.N. Gebühr

Autor: Benjamin Kegel

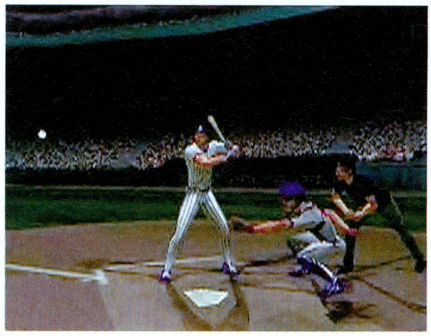
All-Star Baseball 2001

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: High Voltage Software
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Mitte 2000

Pack den Schläger aus, fette die Handschuhe ein und mach dich auf die Jagd nach dem nächsten Homerun.

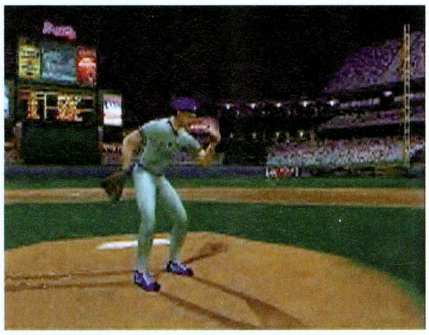


▲ **Der Ball kommt gefährlich niedrig. Ob er den noch erwischen kann?**



▲ **Abends wird eben mit Flutlicht gespielt, inklusive Schattenanimationen.**

Acclaim hat mit seiner *All-Star Baseball*-Reihe bereits unter Beweis gestellt, wie gut ein Sportspiel auf dem N 64 aussehen kann. Grandiose Grafik, geniale Stadionatmosphäre... *All-Star Baseball* konnte man allen Fans des Ami-Sports ohne schlechtes Gewissen empfehlen. Jetzt bringt Acclaim mit *All-Star Baseball 2001* das nächste Spiel aus der Reihe, in der sich alles um Schläger, Bälle und Homeruns dreht, auf den Markt. Und bis jetzt sieht das Ganze ziemlich gut aus. Selbstverständlich ist jedes einzelne Team der Major League mitsamt den dazugehörigen Spielern vertreten. Jedes dieser Teams hat auch sein eigenes Heimstadion, in dem die Spieler dank einer komplett überarbeiteten KI ein wenig besser und motivierter spielen als bei einem Auswärtsspiel. Natürlich hat man sich bei High Voltage auch darum bemüht, die Teams möglichst realistisch auf das Modul zu packen. Wenn du dich mit der amerikanischen Liga ein wenig auskennst, wirst du die Mannschaften sofort an ihrer Spielkleidung erkennen. Und wenn du dich noch ein bisschen besser auskennst, werden dir sogar die Gesichter der Spieler bekannt vorkommen.



▲ **Auch virtuelle Baseballspieler freuen sich über gute Würfe.**

Details

Aber High Voltage hat sich nicht nur um solche "Nebensächlichkeiten" gekümmert, sondern auch das Spiel selbst sehr detailliert gestaltet. Ob das jetzt die Staubwolken sind, die der Spieler hinterlässt, wenn er auf die nächste Base zuschliddert, die Sofortwiederholung bei besonders raffinierten Schlägen und Würfen oder die äußeren Bedingungen wie die Tageszeit oder die Bodenbeschaffenheit des Stadions, die die Spielweise der virtuellen Ligaprofis beeinflussen – High Voltage hat alles getan, um den Baseballfans ein möglichst gutes Spiel zu bieten. Übrigens lassen sich neben den aktuellen Spielern der Saison auch die alten Größen dieses Sports dank *ASB 2001* wieder auf den Platz zaubern. Natürlich wird dem Fingersportler vor der Konsole auch ein generalüberholtes Schlag- und Wurfsystem geboten, das eine Menge Tricks und Raffinessen ermöglicht, um dem Gegner die Bälle nur so um die Ohren zu donnern. Wenn dir die ganzen Spiele in riesigen Stadien mitsamt dem Kampf um Zuschauer, Werbeeinnahmen und Quoten auf die Nerven gehen, kannst du mit deiner Mannschaft auch die großen Baseball-Arenen Amerikas verlassen und zu den Ursprüngen des Sports zurückkehren. Wie wäre es denn mit einem schnellen Spiel auf einem Kornfeld in Kansas zur Erntezeit, vor gerade mal einer Handvoll Zuschauer? Auch das ist in *ASB 2001* möglich. Bis Mitte 2000 wird der Beginn der neuen Saison wohl noch dauern... ■

Autor: Martin Messing

Vertrieb: THQ
Hersteller: H20
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Sommer

Aidyn Chronicles: The First Mage

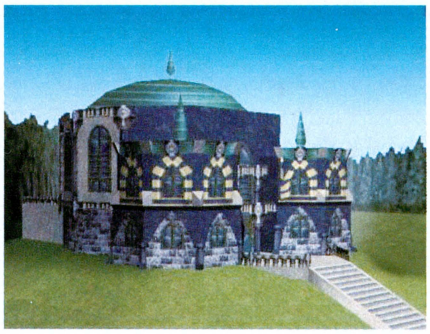
Bei der Angabe des Genres muss es sich um einen Tippfehler handeln.

Es gibt wirklich jede Menge geniale Rollenspiele. Der Haken an der Sache ist: Keines davon wurde für das N 64 entwickelt. *Holy Magic Century* war zwar ganz nett, nur halt nicht außergewöhnlich. *Zelda: Ocarina of Time* war phantastisch, aber kein richtiges RPG. Und *Harvest Moon* hat uns sehr gut gefallen, doch nur den Bauern zu spielen, hat nicht viel mit klassischen Rollenspielen zu tun. Aber mit *Aidyn Chronicles* soll sich alles ändern.

"Traditionelles RPG"

H20 verspricht uns ein Rollenspiel der alten Klasse. Der Schwerpunkt soll auf der Storyline liegen, und die Charaktere sollen im Vordergrund stehen. Dazu gehören sowohl eine mehrköpfige Party, als auch Erfahrungspunkte, Zaubersprüche, Waffenshops und natürlich rundenbasierte Kämpfe, in denen deine Party gegen mächtige Gegner und Zauberer bestehen muss. Simples Draufhauen ist dabei aber nicht gefragt und auch fehl am Platz, denn das Kampfsystem ist ausgeklügelt und innovativ. Die Charaktere bleiben nicht nur still stehen und führen dann eine Aktion aus, sondern sind auf dem dreidimensionalem Kampffeld frei beweglich. Durch gut platzierte Bogenschützen kann man die Gegner also einem Kreuzfeuer aussetzen, während sich der Rest der Party heilt oder schnell hinter einem Stein verkriecht, denn die Rache kann unerbittlich sein. Neben Schwertern und Magie können auch Raketen benutzt werden, vor denen man sich besser in Sicherheit bringt. Die Agilität der Kämpfer hängt nicht nur von den jeweiligen Statuswerten ab, sondern auch von der Rüstung. Ritter bewegen sich demnach langsamer als Diebe und können Angriffen schwerer ausweichen. Aber gepflegtes Kämpfen ist ja nicht alles, was ein Rollenspiel ausmacht. Das weiß man auch bei H20 und will *Aidyn Chronicles* eine phantastische Geschichte epischen Ausmaßes verpassen, in der Alaron die Hauptrolle spielt. Alaron ist ein Waise, der vom König unter seine Fittiche genommen wurde, damit er zum Ritter ausgebildet werden kann. Alles verläuft reibungslos, bis er etwas über seine wahre Identität herausfinden will. Was Alaron und seinen Freunden aus dem Schloss alles auf der Reise widerfährt, erfahren die Amis bereits im Sommer dieses Jahres. Wann die Europäer das Rollenspiel in Händen halten werden, steht leider noch in den Sternen. Wir freuen uns aber schon riesig. ■

▲ Endlich kommt richtiges RPG-Feeling auf das N 64.



▲ Dieses Schloss ist wohl der Ausgangspunkt deiner Reise.

Autor: Martin Messing

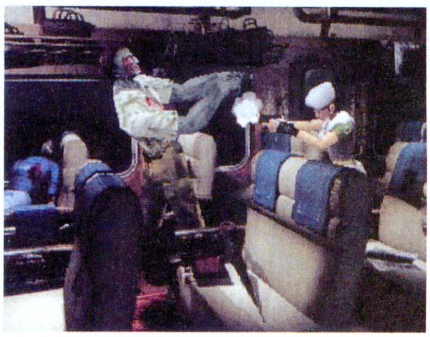
Vertrieb: Virgin
Hersteller: Capcom
Genre: Action
Erhältlich: Sommer

Resident Evil Zero

Die Zombies kriegen wirklich nie genug!

Der erste Teil gilt als Klassiker, der zweite Teil ist hierzulande indiziert, der dritte Teil kann eigentlich nur noch technisch voll und ganz überzeugen. Die Rede ist von *Biohazard*, in unseren Breitengraden unter dem Namen *Resident Evil* bekannt. Nachdem die Kult-Horror-Serie endlich auch auf dem N 64 Angst und Schrecken verbreitet (und wir das mit 94 % belohnt haben), scheint sich Entwickler Capcom sehr über die zusätzlichen Einnahmen zu freuen und bestätigte zugleich ein seit Monaten herumirrendes Gerücht: *Resident Evil Zero* kommt exklusiv nur für das N 64!

▲ Abartige Kreaturen wollen wieder massakriert werden.



▲ Rebecca steht das bis jetzt schwierigste RE-Abenteuer bevor.

Teil Null

Das direkte Prequel zu *Resident Evil* soll endlich Fragen beantworten, die wir uns alle irgendwann gestellt haben. Kenner des ersten Teils wissen, dass eine Spezialeinheit namens S.T.A.R.S. zu einer Villa in der Nähe von Raccoon City aufbricht, um dort mysteriöse Todesfälle aufzuklären. Im Laufe des Spiels stellt sich heraus, dass die Umbrella Corporation am Werk war und ein schlimmes Virus in die Welt setzte, das Menschen innerhalb kürzester Zeit in Zombies verwandelt. Aber das S.T.A.R.S.-Team um Jill Valentine und Chris Redfield konnte dem Spuk zumindest kurzzeitig ein Ende setzen. Das wäre sogar noch einen Tick schneller gegangen, hätte Chris nicht permanent der zierlichen Rebecca Chambers zu Hilfe eilen müssen, um das bestmögliche Ende sehen zu können. Wem das seinerzeit schon zu schwierig war, der sollte jetzt lieber nicht weiterlesen. Denn Yoshiki Okamoto, der Boss von Flagship, verspricht uns den schwierigsten Teil der Serie. Unter anderem fällt die allseits beliebte (und auch gehasste) Item-Box der Schere zum Opfer. Wo man nun seine Knarren und Kräuter verwahren kann, ist leider noch nicht bekannt. Wir wissen allerdings, dass der Plot in einem Zug beginnt, in dem anscheinend nicht nur ein paar Zombies herumtorkeln, sondern auch die 18-jährige Rebecca Chambers ihr Glück als Nachwuchspolizistin versucht. Wie an den Screenshots unschwer zu erkennen ist, verfolgt ein Mann Rebecca auf Schritt und Tritt. Vermutlich wird der Spieler diesen Mann nicht steuern können. Aber das ist noch genauso in der Schwebe wie ein Europa-Release. Denn zum jetzigen Zeitpunkt ist noch nicht einmal sicher, ob das Game überhaupt in den USA erscheinen wird. ■

Er ist zurück und besser denn je!

RAYMAN 2®

THE GREAT ESCAPE™

Hol Dir die Rayman 2 Demo www.rayman2.com

RAYMAN 2 IST DAS EPISCHE ABENTEUER DAS JEDEN - ABSOLUT JEDEN - IN SEINEN BANN ZIEHT!

Spannende Action in 20 riesigen Welten.
Mehr als 40 Level geballter Spielspaß.
Ein Gameplay, das völlig neue Maßstäbe setzt.

Der Song zu RAYMAN 2

JOACHIM HESSE PC ACTION 11/99:
"Von Anfang an gönnt Ihnen Ubi Softs RAYMAN 2 keine Verschnaufpause. Meine Erwartungen hat Rayman mehr als erfüllt. Vielen Dank Ubi Soft." 86% - Award

SWEN HARDER MEGA FUN 11/99:
"Das ausgefeilte Gameplay läßt kaum Wünsche offen, ebenso die technische Komponente. Grafisch habe ich selten ein Modul gesehen, das so knapp an der Perfektion ist." 90% - Award

© 1999 Ubi Soft Entertainment.
The logo and character of RAYMAN are trademarks of Ubi Soft Entertainment.
Nintendo ®, Nintendo 64 and are TM of Nintendo Co., Ltd

www.ubisoft.de

Kooperationspartner:

Sony Music Media

Was bedeuten **die Boxen?**

Unsere Tests sind mit zahlreichen Standardboxen gespickt. Wenn du zu faul bist, um den ganzen Text zu lesen, kannst du dir damit einen schnellen Überblick verschaffen. Aber was genau bedeuten die Boxen wirklich?

nintfo

Spieler: Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig zocken können.

Expansion Pak: Unterstützt das Spiel Nintendos Speichererweiterung oder nicht?

Rumble Pak: Wie sieht es mit der Unterstützung für das Rumble Pak aus? Ja oder nein?

kurz&knapp

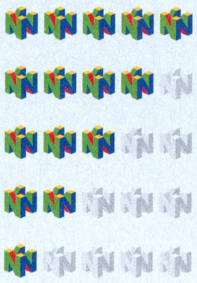
Der Test in Stichworten:

- Was hat uns besonders gut gefallen?
- Was hat uns tierisch genervt?

Alle Kritikpunkte in der praktischen Übersicht!

big.N-Bewertung

Wir bewerten die Spiele in den Kategorien Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von 1 bis 5. Was bedeuten die einzelnen Abstufungen?



Da waren richtige Künstler am Werk – fünf Punkte in einer Kategorie lassen kaum Wünsche offen!
Ziemlich gute Arbeit – es gibt nur ein paar Kleinigkeiten, die man verbessern könnte, ab so ist es auch okay.
Mittelmaß – wer drei Punkte kassiert, hat solide Arbeit geleistet, hebt sich jedoch nicht merklich von der Konkurrenz ab.
Das sieht nicht gut aus – eigentlich sollte dieser Aspekt der Spiels noch einmal komplett überarbeitet werden.
Absoluter Mist – wer dafür verantwortlich ist, sollte zum Steineklopfen nach Sibirien geschickt werden.

Gesamtwertung

Jedes Spiel bekommt von uns eine Punktzahl auf einer Skala von 0 bis 100 – aber was bedeutet das? Wir sagen dir mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spieles lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltest du aber den kompletten Test lesen und auch dem jeweiligen Genre nicht ganz abgeneigt sein!

95+ Ein absolutes Ausnahmespiel. Nur wenn uns ein Spiel rundum überzeugen kann, erhält es eine Traumwertung – Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß reichen da nicht. Ein Megaspiel muss etwas haben, das es von allen anderen Spielen unterscheidet.

90% - 94% Wer die 90 %-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unseren big.N-Award. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen, die uns tagelang vor den Bildschirm gefesselt haben. Trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick, der sie in die Liga der modernen Klassiker katapultiert.

80% - 89% Wer sich bei uns im 80er-Bereich platziert, braucht sich vor anderen Spielen nicht zu verstecken. Selbst Leute, die dem Genre eigentlich nicht viel abgewinnen können, dürfen einen Blick riskieren, denn die solide Umsetzung bekannter Spielideen ist immer wieder aufs Neue fesselnd.

60% - 79% Das ist die Zone für Genre-Fans. Wenn du von einer ganz bestimmten Art Spiele nicht genug bekommen kannst, dann darfst du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar halten sich die Innovationen in Grenzen, und auch die technische Umsetzung kann gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30% - 59% Achtung! Ab hier wird es langsam wirklich bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeistertste Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10% - 29% Wenn du deinen Freunden die Unterlegenheit deines Nintendo 64 gegenüber dem Mega Drive demonstrieren möchtest, dann kaufe dir ein Spiel, das von uns derart schlecht bewertet wurde – miese Ideen dilettantisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine fünf Mark wert!

Unter 10% So miese Spiele gibt's für das Nintendo 64 nicht? Bisher noch nicht, aber wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt...

Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?
Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?
Genre: Um was für eine Art von Spiel handelt es sich? Sport? Jump'n'Run? Etwas ganz anderes?
Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?
Preis: Was mußt Du für das Spiel berappen?

Diesmal im **Test!**

Game Boy (Color)

Für Game Boy-Spiele haben wir einige Änderungen vorgenommen. Bei der "ninfo" entfällt aus technischen Gründen die Angabe für das Expansion Pak, dafür gehen wir auf die verschiedenen Farbvarianten ein:

Schwarzweiß: Läuft das Spiel überhaupt auf dem alten Schwarzweiß-Game Boy?

Farbe: Gibt es einen speziellen Farb-Modus, für den man einen Game Boy Color braucht?

Rumble-Funktion: Hat das Spiel eine eingebaute Rumble-Funktion?

Außerdem werden Game Boy-Spiele nicht auf einer Skala von 0 bis 100 bewertet, sondern wie die Hardware nur von 1 bis 5.

Bewertung

Grafik: Ist das Spiel ein Augenschmaus, oder erinnert es dich an die Pizza, die unter deinem Sofa vergammelt

Sound: Klingt es wie Musik in deinen Ohren oder eher wie ein Fingernagel, der an einer Tafel kratzt?

Gameplay: Ein perfekt auf deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß oder so unterhaltsam wie das Kaffeekränzchen deiner Großtante?

Dauerspaß: Wirst du es immer wieder spielen wollen, oder hat man es schon nach fünf Minuten durchgezockt

Gesamt: Die Gesamtwertung! Sie wird nicht nach den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

▶ **Unser Fazit:** Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!

Alternativen
Vielleicht gibt es ja schon Spiele ähnlicher Machart in den Regalen der Händler – wir verraten dir, welche Konkurrenzprodukte erhältlich sind und in welcher Ausgabe sie von uns getestet wurden.

62 Bassmasters 2000 IMPORT SPIEL
In-Fisherman's Bass Hunter bekommt endlich Konkurrenz!

66 Brunswick Circuit Pro Bowling IMPORT SPIEL
Nischensport auf dem Nintendo 64!

40 Castlevania Legacy Of Darkness
Der Fürst der Finsternis schlägt zurück!

36 Daikatana
Schnelle Action für Hartgesottene!

64 Monopoly 64 IMPORT SPIEL
Der Kampf um Geld und Einfluss!

48 Paper Boy 64
Oldie-Revival für erfahrene Spieler!

50 PGA European Tour
Lizenzgestärkte Umsetzung des weißen Sports!

44 Ridge Racer 64
Der PlayStation-Klassiker in 64 Bit!

46 Top Gear Hyper-Bike
Top Gear Hyper-BikeGeen

Autor: Karsten Rohloff

Daikatana

Neues Futter für Actionfans: *Daikatana* erblickt doch noch das Licht der Welt!

kurz&knapp ninfo

Spieler:	1-4
Expansion Pak:	ja
Rumble Pak:	ja
🟢	80 Gegner
🟢	25 Waffen
🟢	Gutes Leveldesign
🔴	Verwaschene Grafik
🔴	Lascher Sound

Nach unzähligen, teils zu Recht indizierten Ego-Shootern ohne Sinn und Verstand wollte der in gewissen Kreisen als legendär geltende Software-Guru John Romero endlich mal etwas anderes machen. Gut, es sollte natürlich wieder eine Ballerorgie werden, aber eine mit Stil, mit Handlung und vor allem mit abwechslungsreichen Schauplätzen. Das war vor mehr als zwei Jahren. Inzwischen sind vor allem für den PC einige erstklassige Ego-Shooter mit hervorragender Optik und spannenden Hintergrundgeschichten erschienen, die vom Spieler mehr verlangten, als nur stupides Hämmern auf den Feuerknopf. *Daikatana*, so der Name von Romeros Geistesblitz, hingegen verschwand immer mehr in der Versenkung und mutierte am Ende sogar zum Running Gag. Das schien Romero und seine Mannen doch etwas zu wurmen, und nach unzähligen Verschiebungen ist *Daikatana* nun endlich fertig. Während sich Romero und seine Softwareschmiede Ion Storm um die PC-Version kümmerten, wagte sich ein japanisches Team des Distributors Kemco an die Nintendo 64-Umsetzung.

▲ So hell ist es nicht immer im Spiel.

Mussten wir in der big.N Ausgabe 02/2000 noch befürchten, dass uns *Daikatana* wegen der Indizierungsgefahr niemals offiziell zum Test vorliegen würde, überraschte uns der deutsche Vertrieb Mitsui mit einer Blitzaktion und zauberte wie durch ein Wunder eine testfähige Version aus dem Ärmel.

▲ Zu Beginn des Spiels ist Hiro noch sehr unerfahren.

▲ Dieser Hammer hat Feuer!

Abenteuerlich

Die Story war es, die *Daikatana* von allen anderen Ego-Shootern unterscheiden sollte, und deshalb ließ sich Romero auch eine ganz besonders abenteuerliche einfallen: Im Jahre 2455 leidet ganz Japan unter der Dominanz des scheinbar allmächtigen Mishima-

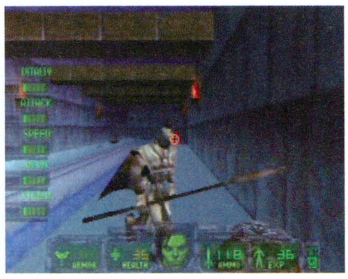
Vertrieb: Mitsui
Hersteller: Kemco Japan
Genre: Shoot'em-Up
Erhältlich: Ende März
Preis: ca. 130 DM

▲ Huch, ein Mensch? Was macht der denn da?

▲ Grau und braun sind die spielbestimmenden Farben.

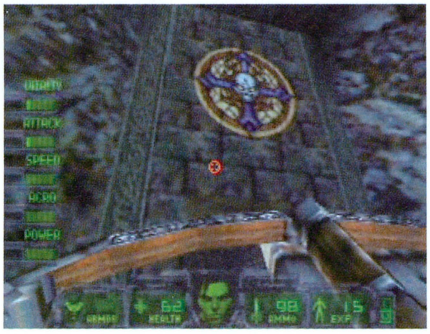
Konzerns. In einer Zeit, in der Wirtschaft und Politik eins geworden sind, herrscht Shogun Mishima mit eiserner Hand. Der Familienclan der Ebihara liegt schon seit fast einem Jahrtausend im Streit mit den Mishimas und ist der festen Überzeugung, dass da einiges nicht mit rechten Dingen zugeht.

Irgendwo in Kioto: Hiro Miyamoto, ein junger Mann, trainiert in seinem Dojo, als ein Greis namens Toshiro Ebihara den Trainingsort betritt. Der Alte erzählt Hiro von dem legendären Schwert Daikatana, das ein Vorfahre Miyamotos geschmiedet haben soll. Dieses Schwert habe die Macht, seinen Besitzer durch die Zeit reisen zu lassen. Kage Mishima, Japans Herrscher, sei im Besitz des Schwertes und habe seine Macht nur durch die Manipulation der Zeit erlangt. In der Vergangenheit, genauer gesagt im Jahre 2030, habe Mishima in San Francisco den Erfinder des AIDS-Impfstoffes, einen Vorfahren Ebiharas ermordet, und wurde so durch die Vermarktung des Serums reich und mächtig. Um die Herrschaft der Familie Mishima endlich zu brechen, ist Toshiro Ebiharas Tochter Mikiko in die Festung des Despoten eingedrungen und wurde gefangen genommen. Nur Hiro könne Mikiko und damit die ganze Welt retten. Tja, und da unser gut aussehender Kampfsportler gerade nichts Besseres zu tun hat, macht er sich auf die Socken.



▲ Das Zielkreuz ist jederzeit abschaltbar oder kann durch eine von drei Alternativen ersetzt werden.

▲ Huch? Ein Screenshot aus Armorines?



▲ Ein Glasmosaik mit einem Totenkopf. Der Hausherr scheint ja ein besonders sympathisches Kerlchen zu sein...

Los geht's!

Nach einer minutenlangen Introsequenz, die durch ihre allenfalls mittelprächtige Qualität überrascht, findest du dich am Hintereingang von Shogun Mishimas Festung wieder.

Fortan verfolgst du das Spielgeschehen aus den Augen von Hiro Miyamoto, wie auf den Screenshots deutlich zu erkennen ist. Zusätzlich zu den standardmäßig eingeblendeten Informationen, wie Rüstung, Lebensenergie und verbliebene Munition, gibt es bei *Daikatana* noch weitere Werte: Für jede gelungene Aktion im Spiel bekommt Hiro Erfahrungspunkte. Um dem Spiel einen etwas anspruchsvolleren Touch zu geben, verfügt unser Held zudem noch über rollenspieltypische Attribute wie Geschwindigkeit, Kraft oder Vitalität. Je mehr Erfahrungspunkte Hiro sammelt, um so höher steigen diese Werte. Außerdem gibt es noch eine kleine Anzeige, mit deren Hilfe man erkennen kann, ob Hiro gerade läuft oder rennt, was in einigen Situationen von entscheidender Bedeutung ist. Anfänglich noch nahezu unbewaffnet, kämpfst du dich durch insgesamt 16 riesige Levels, die in vier Zeitzonen zu je vier Levels eingeteilt und durch eine spannende Storyline miteinander verbunden sind. In jedem Abschnitt gibt es Waffen zu finden, die dem zeitlichen Rahmen angepasst und nicht selten der jeweiligen Mythologie entsprungen sind. So findet man im Griechenland des Jahres 1200 vor Christus unter anderem "Das Auge des Zeus", entdeckt im mittelalterlichen Norwegen eine Armbrust oder bemächtigt sich zu Beginn des 21. Jahrhunderts in San Francisco einer Hochenergiewaffe. Ein absolutes Schmuck-

Helden

Drei Charaktere bilden die Heldentruppe in Daikatana:

Hiro Miyamoto
Die Hauptfigur des Spiels ist ein Nachfahre des Daikatana-Schmieds und ein exzellenter Kämpfer.

Mikiko Ebihara
Mikiko brachte mit ihrem Einbruch die ganze Geschichte erst ins Rollen.

Superfly Johnson
Der ehemalige Wächter im Dienste Mishimas wurde zum Tode verurteilt und von Hiro befreit.

Durchschlagender Erfolg

Die Designer von Daikatana waren sehr phantasiereich, was die Gestaltung der Waffen angeht. Insgesamt 25 verschiedene haben es ins fertige Spiel geschafft; wir stellen eine kleine Auswahl vor:

C4 Vizatergo
Schaden: 75 HP pro Granate
Anfangskapazität: 8 Schuss
Dieser leichte Granatwerfer ist eine optimale Einsteigerwaffe und vor allem vielseitig verwendbar. Ob normale Geschosse, mit Zeitzünder oder Bewegungsmelder, dieser kleine Freund verarbeitet einfach alles.

Disruptor Glove
Schaden: 60 HP
Anfangskapazität: Nicht begrenzt
Wo Hiro hinschlägt, da wächst kein Gras mehr. Grund dafür sind allerdings weniger Hiros muskulöse Oberarme, sondern vielmehr der Disruptor Glove, der die kräftigen Schläge unseres Helden noch verstärkt.

ION Blaster
Schaden: 30 HP
Anfangskapazität: 40 Einheiten
Der ION Blaster ist eine Handfeuerwaffe, die Kugeln aus reiner Energie verschießt. Bevor die runden Geschosse jedoch explodieren, dopsen sie genau zweimal auf dem Boden auf. Wer um eine Ecke muss, für den ist diese Waffe optimal.

Shockwave
Schaden: 150 HP
Anfangskapazität: 4 Schuss
Der Ballermann mit dem härtesten Durchschlag der kompletten ersten Episode ist der Shockwave. Wie schon beim ION Blaster dopsen die Geschosse auf dem Boden entlang, sind aber hier noch um einiges destruktiver.

Shotcycler 6
Schaden: 70 HP pro 6 Schuss
Anfangskapazität: 30 Magazine
Der Shotcycler 6 ist eine Schrotflinte der ganz besonderen Art. Ihre Zerstörungskraft ist legendär, und der heftige Rückstoß ist an einigen Stellen im Spiel entgegen allen Erwartungen alles andere als hinderlich.

Sidewinder
Schaden: 70 HP
Anfangskapazität: 16 Raketen
Was wäre ein Ego-Shooter ohne Raktenwerfer? Richtig, ein langweiliger Ego-Shooter! Deshalb gehört der Sidewinder auch zu den Redaktionslieblingen. Aber Vorsicht: In engen Gängen kann so ein Schuss schon mal nach hinten losgehen!

stück und eine allenthalben für offene Münder sorgende Waffe ist der "Diskus des Daedalus", eine rasiermesserscharfe Metallscheibe, die in die Luft geschleudert wird und den Gegner mit traumwandlerischer Sicherheit von alleine findet. Hat sie ihr grauenhaftes Werk vollendet, kehrt sie wie durch Zauberhand artig zu ihrem Besitzer zurück.

Nimm das!

Aber nicht nur die Waffen, auch die Gegner passen optimal in die Umgebung. Hat man sich erst einmal wieder ins 25. Jahrhundert zurückgekämpft und sieht sich mit riesigen Robotern unterschiedlichster Bauart konfrontiert, wirken die Skelette, Riesenspinnen und Greife aus der Antike wie Spielkameraden für des Nachbarn Nachwuchs. Auch die Zwerge, Fledermäuse und Werwölfe Norwegens sowie die Mutanten und Straßenkämpfer aus San Francisco sieht man plötzlich mit ganz anderen Augen. Insgesamt unglaubliche 80 verschiedene Gegner wollen sich mit dir messen.

Die Grundvoraussetzungen für ein erstklassiges Shoot'em-Up sind also gegeben. Leider ist die Umsetzung nicht so geworden, wie wir uns das erhofft haben. Statt eines neuen Referenzspiels liefert Kemco Japan "nur" einen guten Ego-Shooter ab, der in vielen Punkten überzeugt, aber dennoch unübersehbare Mängel enthält.

Die Steuerung ist dabei insgesamt gelungen. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase werden erfahrene Spieler keinerlei Probleme haben, denn die grundlegenden Bewegungsmuster sind altbewährt. Das zuschaltbare Zielkreuz (in vier verschiedenen Varianten) erleichtert Anfängern den Einstieg und ist für Profis dankenswerterweise abschaltbar. An einigen Stellen nerven recht anspruchsvolle Sprung-Passagen und können so den ein oder anderen Spieler vergraulen.

Absolut vorbildlich ist die Waffenauswahl. Romero und seinen Leuten merkt man an, dass sie sich bereits seit Jahren mit

▲ **Die Spielatmosphäre ist düster und stimmungsvoll.**

▲ **Wer solche Freunde hat, braucht keine Feinde mehr.**

Viel Feind, viel Ehr

Rund 80 Gegner wollen dir in Daikatana ans Leder. So sehen ein paar davon aus:

diesem Genre auseinandersetzen und schon in der Vergangenheit ihre offensichtlich recht seltsamen Phantasien in anderen Spielen umgesetzt haben. Neben vielen Standardwaffen wie Schrotflinten, Energielasern und Raketenwerfern gibt es eine stattliche Zahl wirklich origineller Tötungswerkzeuge, beispielsweise der bereits erwähnte "Diskus des Daedalus".

Dieser böse Cousin von C3PO sieht nicht nur gefährlich aus, er ist es auch!

Grau, grau, grau

Eine sehr zweischneidige Angelegenheit ist die Grafik des Spiels. Bei der Konzeptentwicklung hat offenbar niemand daran gedacht, dass den Programmierern auf dem Nintendo 64 nur maximal 64 MB Speicherplatz zur Verfügung stehen, und nicht nahezu unbegrenzt viel wie beim PC. Überdies hat sich Kemco dazu entschlossen, die Modulgröße auf magere 128 MBit (also 16 MB) zu beschränken, und das sieht man dem Spiel leider auch an. Zwar hat man es geschafft, den Nintendo 64- (und vor allem Acclaim-)typischen Nebel nahezu zu verbannen und nur zu dramaturgischen Zwecken einzusetzen, aber dafür wirkt das Spiel trotz Speichererweiterung erstaunlich unscharf. Offenbar hat der Speicherplatz für hochauflösende Texturen gefehlt, und das geht ganz eindeutig zu Lasten der Optik. Dass es die Programmierer besser können, zeigen die vielen kleinen grafischen Schmanckerl wie aufsteigende Luftblasen unter Wasser, das Schneetreiben vor halb verfallenen Gemäuern und die tollen Lichteffekte bei diversen Waffen. Hinzu kommt, dass die wenigen zur Verfügung stehenden Texturen ohne Ende recycelt werden. Und so jagt ein grauer Level den nächsten.

Der Sound weiß leider auch nicht sehr zu überzeugen. Auf Sprachausgabe hat man ganz verzichtet, und auch an der Hintergrundmusik wurde strikt gespart. Die so noch übrig gebliebenen Soundeffekte sind keinesfalls schlecht, reißen einen aber auch nicht vom Hocker. Wer seine Ohren erst einmal von Rares Surround-Sound hat verwöhnen lassen, schraubt seine Ansprüche eben etwas höher. Ähnliches gilt auch für den Mehrspielermodus. Er ist da, er ist okay, aber leider auch nicht mehr. *Turok – Legenden des verlorenen Landes* hat auf diesem Gebiet Maßstäbe gesetzt, die von *Daikatana* nicht annähernd erreicht werden.

Der spielerische Ansatz eines Action-Rollenspiels wird zudem nicht konsequent genug verfolgt. Manchmal fragt man sich echt, was die Jungs drei Jahre lang getrieben haben. Das Leveldesign ist zwar alles andere als schlecht und die Atmosphäre stellenweise greifbar, dennoch will der rechte Funke einfach nicht überspringen. Die nicht immer geglückte technische Umsetzung macht *Daikatana* etwas zu schaffen und verhindert so eine deutlich höhere Wertung. Wer die Zeit bis zum großen Hoffnungsträger *Perfect Dark* überbrücken möchte, wird mit *Daikatana* gut bedient und bekommt ein solides Spiel geboten. Gelegenheitszocker sollten vielleicht noch etwas warten... ■

bewertung

Grafik	■■■□□
Sound	■■□□□
Gameplay	■■■■□
Dauerspaß	■■■□□

gesamt 73%

▶ Solider Ballerspaß mit technischen Mängeln.

alternativen

Turok: LdvL	Acclaim (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 12/99		**80%**
Armorines	Acclaim (ca. 100 DM	
Getestet in Ausgabe 1/00		**65%**

Autor: Martin Mirbach

Castlevania: Legacy of Darkness

Ach, du Schreck, was für ein Horror! Konami bringt Graf Dracula schon wieder auf den Schirm...

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

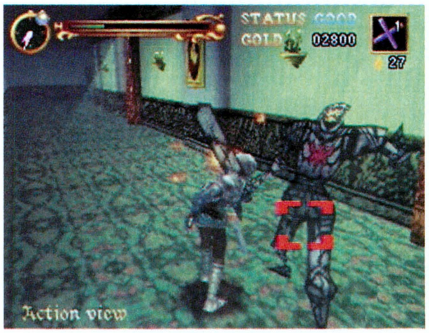
- Guter Levelaufbau
- Überragender Sound
- Schwankende Frame-Rate
- Miserable Eindeutschung
- Zu wenig Neues

Als *Castlevania 64* vor ziemlich genau einem Jahr erschien, waren wir von dem, was da über unsere Redaktionsfernseher flimmerte, wirklich begeistert. *Castlevania*, endlich in 3-D! Dazu die düstere Atmosphäre und die stimmungsvolle Musik – sogar über die Grafik konnte man zum damaligen Zeitpunkt wirklich nicht meckern. Satte 88 Prozent war uns das Spielchen wert, und auf die flugs von Konami angekündigte *Castlevania Special Edition* warteten wir voller Sehnsucht. Die ist, wie du natürlich weißt, bis heute nicht gekommen. Statt dessen wurden wir immer wieder mit der Aussicht auf einen "echten" Nachfolger vertröstet. Der ist nun endlich da und nennt sich *Castlevania: Legacy of Darkness*. Tatsächlich handelt es sich dabei aber nicht um einen Nachfolger, sondern eher um einen Vorgänger, zumindest was den Zeitraum angeht, in dem die Entwickler ihr Spiel angesiedelt haben. Aber auch sonst ist *Legacy of Darkness* leider nicht mehr up to date. Doch immer schön der Reihe nach, fangen wir erst einmal mit der Handlung an.

Halb Mensch, halb Wolf

Du startest das Spiel in der Rolle des Cornell, der von seinem Freund Ortega bitter im Stich gelassen wurde. Ortega hatte zugelassen, dass Cornells Heimatdorf im fernen Transsylvanien gebrandschatzt und seine Schwester Ada vom Grafen Dracula entführt wurde. Was bleibt Cornell, also dir, anderes übrig, als Ada zu befreien? Und wenn es das Letzte ist, was du tust! Zeitlich liegen diese Ereignisse acht Jahre bevor Reinhardt Schneider und Carrie Fernandez sich in *Castlevania 64* mit dem Blut saugenden Grafen anlegen. Unsere Stammleser und alle anderen echten Castlevania-Fans werden wissen, dass die Storyline von *Legacy of Darkness* genau dem entspricht, was Konami eigentlich für den ersten Teil vorhatte, aber nicht verwirklichen konnte. Auch diesmal kannst du Reinhardt und Carrie durch die finsteren Locations lenken, ebenso wie einen weiteren Verbündeten namens Henry, der übrigens eine Wumme als Waffe einsetzt. Reinhardts, Carries und Henrys Quests bewegen sich etwas abseits des eigentlichen Handlungsstrangs, wobei Henrys Einsatz der kürzeste ist. Allerdings kannst du diese drei

▲ Ganz schön lästig, die Schergen des alten Grafen.



▲ Es grünt so grün, wenn Konamis Texturen blüh'n!

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 100 DM

Nichts auszusetzen gibt es an der Qualität der Cut-Scenes, die nicht nur der Story dienen, sondern auch die Atmosphäre des Spiels wirkungsvoll unterstützen.

Figuren erst einsetzen, nachdem du sie als Cornell freigespielt hast.

Dazu stehen dir im wesentlichen dieselben Waffen und Fähigkeiten zur Verfügung, die auch schon im ersten Teil da waren. Mit dem Krallenhieb gehst du in den Nahkampf, ein Energiestrahl erweist sich in der Distanz als sehr nützlich. Außerdem gibt es wiederum Äxte, Wurfmesser, Weihwasserfläschchen, Kruzifixe und das übliche Zeugs. Natürlich kann sich Cornell als echter Wolfsmensch auf Knopfdruck in einen Wolf verwandeln, was leider viele teure Edelsteine kostet. Dafür ist Werwolf Cornell allerdings wesentlich furchterregender als Michael J. Fox und fügt seinen untoten Gegnern für kurze Zeit ganz erheblichen Schaden zu. Leider lässt sich Cornell nicht so gut steuern wie Reinhardt oder Carrie, da seine Lock-On-Funktion etwas ungenauer arbeitet und er generell einen Deut zu langsam reagiert. So kommst du immer wieder in eine unvorteilhafte Position deinen Gegnern gegenüber.

Kennen wir schon!

Die Levels, durch die du dich bewegst, werden dir größtenteils bekannt vorkommen, wenn du das erste *Castlevania* fürs N 64 gespielt hast. Teilweise wurden sie sogar unverändert übernommen und nur die Wege neu programmiert. Zum Glück spielen sich aber spätere Sequenzen in komplett neuen Levels oder zumindest in unbekannten Gebäudeteilen ab. Auch viele neue Cut-Scenes gibt es zu bewundern, über deren Qualität man genauso wenig meckern kann wie über den Sound. Schon in unserem Test zu *Castlevania 64* haben wir die erstklassige Musik ausdrücklich gelobt, und auch diesmal haben die Komponisten gezeigt, dass sie nichts von ihren Fähigkeiten verlernt haben. Trotzdem wird das geübte Ohr schnell erkennen, dass einige Samples, etwa bei den Monstern, eins zu eins aus dem ersten Teil stammen. Alles beim Alten heißt es auch bei der Grafik – was Wunder, basiert doch *Legacy of Darkness* auf der gleichen Engine wie sein Vorgänger. Lediglich ein paar neue Figurenmodelle hier, verbesserte Partikeleffekte bei Feuer und Explosionen da, und fertig ist die Sauce.

Vor einem Jahr ging so eine Grafik ja noch in Ordnung, auch wenn wir damals schon den mangelnden Feinschliff

▲ **Die Levelgegner sehen detailliert und mächtig aus, aber auch nur allzu bekannt. Vor jedem schweren Kampf solltest du dir einen großen Edelstein sichern und abspeichern.**

erkannten. Heute zählt die Engine jedoch zur ersten N 64-Generation; andere Spiele haben längst gezeigt, dass viel mehr möglich ist. Klar, die Levelgegner sind immer noch riesig und sehr detailliert, genau wie die 3-D-Umgebungen schön unheimlich und finster sind. Aber auch die Nebelschwaden, die verwaschenen Texturen und die schwankende Frame-Rate sind wieder da. Und das hätte nun wirklich nicht sein müssen. Zwar gibt es jetzt auch einen High-Res-Modus, der das 4-MB-Expansion Pak unterstützt, doch muss die dann durchaus schicke Grafik mit einem dermaßen langsamen Aufbau und einer sinkenden Frame-Rate bezahlt werden, dass jeder Spielspaß im Keim erstickt wird.

Ein ganzes Jahr zu spät!

Unterm Strich ist *Legacy of Darkness* eigentlich kein schlechteres Spiel als *Castlevania 64*. Wie könnte es auch, wo doch alles, was nicht unverändert übernommen wurde, leichte Verbesserungen erhielt? Mehr Levels, mehr Charaktere, ein umfangreicheres Gameplay sowie zusätzliche Waffen, Cut-Scenes und Gegner sind es schließlich, die *Castlevania 64* auf dem Weg zu unserem Award gefehlt haben. Trotzdem können wir nicht anders, als in unserer Bewertung deutlich unter den 88 Prozent vom letzten Jahr zu bleiben. Im Grunde haben wir hier gar kein wirklich neues Spiel vorliegen, sondern nur die ursprünglich angekündigte Special Edition. Man hätte sie vielleicht auch Director's Cut nennen können, um fairerweise zu verdeutlichen, dass jeder, der den ersten Teil bereits gekauft hat, sein Geld besser im Portemonnaie lassen sollte. Wer *Castlevania 64* dagegen noch nicht kennt, ist bei *Legacy of Darkness* gut aufgehoben. Er darf sich nur nicht von dem stellenweise recht anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad und der absolut stümperhaften Lokalisierung abschrecken lassen. Ist es eine Frechheit, uns dasselbe Spiel ein zweites Mal verkaufen zu wollen? Und das in der Form, die wir schon beim ersten Mal erwartet hätten? Diese Entscheidung liegt letztendlich bei dir... ■

▲ **Leider sind die verwaschenen Texturen aus dem ersten Teil auch in Legacy of Darkness enthalten.**

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 71%

▶ Akzeptabler Neuaufguss für Fans der Serie.

alternativen

Castlevania 64	Konami (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 4/99		**88%**
Shadowgate 64	Mitsui (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 7/99		**78%**

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

Laden: Theo KRANZ GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand: dynamax, Brückstrasse 42-44, im Brückcenter, 44135 Dortmund

Versand: Theo KRANZ VERSAND, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

Der Versandspezialist: Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!

FAX: 0931-571602

3% Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert, Konsolenartikel) — keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit PORTOFREI gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und VISA) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)!

10 Jahre

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad Innovation	34,95
Control Pad orig. clear purple	54,95
Joyadverlängerung Innovation	13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Lenkrad Gamester G64	119,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - original	64,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX(4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M	49,95
Transfer Pak orig.	29,95

Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

Armorines in Pr.Swarm (engl.)	89,95
Armorines in Pr.Sw. (dt.)(Jan)	89,95
Army Men-Sarge's Heroes(Feb)	99,95
Asteroids Hyper 64(Feb)	89,95
Battle Zone 64 (Feb)	109,95
Carmageddon dt.	99,95
Castlevania 3D	109,95
Castlevania: Legacy of D.(Mrz)	109,95
Command & Conquer	109,95
Daikatana (März)	109,95
Destruction Derby	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64	129,95
Earthworm Jim 3D	89,95

NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Aero Gauge	29,95
Body Harvest	49,95
Bomberman Hero	49,95
Chalies Blasts Territory	49,95
Dark Rift	29,95
F-Zero X	59,95
G.A.S.P.	29,95
Hexen	19,95
Iggy's Reckin' Balls	49,95
Int. Superstar Soccer'98	39,95
NBA Courtside	29,95
NBA Jam ´99	29,95
NBA Pro '99	49,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	49,95
Rakuga Kids	29,95
Shadowman	89,95
Silicon Valley	39,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 engl. PAL	39,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

NINTENDO 64

ECW Hardc. R.(dt. od. EV)(Mrz)	99,95
EPGA Golf (Feb)	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Fighting Force 64	109,95
Gauntlet Legends	109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko(Feb)	119,95
Grand Theft Auto (Feb)	99,95
Int. Tr.&F. Summergames(Apr)	109,95
Jet Force Gemini	109,95
J.McGrath Supercross 2 (Feb)	89,95
Lego Racers	109,95
Mario Golf	109,95

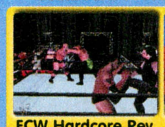
Rayman 2 (N64) 119,95

Army Men (N64) 99,95

Armorines in Pr.Sw. (dt. od.EV)(N64) 89,95

Turok Leg.d.verl.L. (N64) 89,95

Mario Party	89,95
NBA Jam 2000	89,95
The New Tetris	89,95
NFL Quarterback Club 2000	94,95
Nuclear Strike (März)	109,95
Operation Winback (April)	99,95
Paperboy (März)	109,95
„Secret" (P..... D...) (Mai)	109,95
Rainbow Six	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Road Rash	114,95
RTL World League Soccer	109,95
Ruff & Tumble (März)	109,95
South Park	99,95



ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95

Toy Story 2 (N64) 89,95

Vigilante 8 - 2.Of. (N64) 89,95

Ruff & Tumble (N64) 109,95

South Park Luv Shack	89,95
South Park Rally (Feb)	89,95
Starcraft (Mai)	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Supercross 2000 (Feb)	99,95
Top Gear Rally 2 (Feb)	109,95
Toy Story 2 (Feb)	89,95

Nuclear Strike (N64) 109,95

Castlevania: Leg. of Darkness(N64) 109,95

World Driver Ch. (N64) 119,95

J.McG. Supercross 2 (N64) 89,95

NINTENDO 64

Daikatana (N64) 109,95

Turok Legenden d.v.L.	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	99,95
Vigilante 8 - 2nd Offense (Feb)	89,95
WCW Mayhem	99,95
World Drivers Championship	119,95
Worms Armageddon	109,95
WWF Wrestlemania	114,95
Xena Warrior Princess	114,95
Zelda 64	109,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Adv.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top Gear R.(Rumble) COLOR	59,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.

Pokémon

Pokèmon - blaue Edition	64,95
Pokèmon - rote Edition	64,95
Pokémon - gelbe Edition (Apr)	64,95
Spieleberater Pokèmon	24,95
Pokèm. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Sammelkarten: Theme Decks	21,95
Booster . 6,95 Starter Set	21,95
Power Bouncer (Flummi)	9,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95

Karten, Flummi, Schlüsselanh. und Pluschfiguren werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel universal original	19,95
Armorines	59,95
Army Men (Feb)	59,95
Beauty & the Beast (Jan)	64,95
Bomberman Quest	54,95
Box Champions (Feb)	44,95
Bugs Bunny Crazy C.3	64,95
Capcom Generations (Feb)	59,95
Dragon Quest Monster (März)	64,95
Earthworm Jim 3D	54,95
ECW Hardcore Revolution(Feb)	64,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 2000	64,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Godzilla: the Series	64,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Track & Field (Feb)	64,95
Janosch: das grosse ...(Feb)	59,95
Konami GB Collection	64,95
Mario Golf	64,95
Mask of Zorro (März)	59,95
Mickey's Toon Racing	64,95
Mission Impossible	64,95
NBA Pro '99	64,95
NHL 2000	64,95
Papyrus	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Pumuckl+Biene Maja Case(SVR)	59,95
Rainbow Six (Feb)	64,95
Rayman (Feb)	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Resident Evil (Feb)	59,95
Star Wars Racer (Rumble-Fkt.)	64,95
Streetfighter Alpha	54,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Suzuki Alstare	64,95
TOCA Touring Car (Feb)	64,95
Tomb Raider (März)	64,95
Turok: Rage Wars	59,95
Wario Land 2	64,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95
Yoda Stories	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder VISA): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. PORTOFREI: Dieser Artikel wird portofrei verschickt. 20/98: Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

AUSTRIA EXPRESS Schnellservice für Österreich Tel.:0049-9313545288 Umrechnung inkl. Bankgebühren: 1 DM = 7,8 ÖS, Porto 6,90 zzgl. NN-Geb

0931-354522 ODER 0180-521184

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

KOSTENLOS - KOSTENLOS - KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an: durch Einsenden dieses Coupons - oder per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de

10 Jahre Theo Kranz Versand

Autor: Florian Seidel

Ridge Racer 64

Heiße Arcade-Action auf dem Nintendo 64 – kann Ridge Racer 64 endlich halten, was uns schon Cruis'n USA versprochen hatte?

ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

kurz&knapp

- Gute Grafik
- 25 Autos
- Gute Steuerung
- Exzellentes Streckendesign
- Zu schnell
- Wenig Strecken

Namco gehört zu den ganz alten Hasen in der Videospielbranche. Schon seit 1972 basteln die Japaner an Spielen für Heimkonsolen und Spielhallen. Dabei entstanden unter anderem Klassiker wie *Pac Man*, *Galaxian* und *Pole Position*. Mit *Tekken 3* und der *Ridge Racer*-Serie setzte man sich in den 90er Jahren selbst ein Denkmal. Sieben Jahre nach dem ersten *RR*-Automaten erscheint jetzt endlich auch eine Nintendo 64-Umsetzung der wohl erfolgreichsten Rennspielserie aller Zeiten.

Vollgas!

Ridge Racer 64 ist dabei nicht einfach eine simple Umsetzung eines einzelnen Teils der Serie, sondern vielmehr eine Art "Best of" plus Bonusstrecken. Fünf der neun Strecken wurden aus *Ridge Racer* und dessen Fortsetzung, *Ridge Racer Revolution*, entnommen, vier weitere sind exklusiv für das Nintendo 64 designt worden. Für die neuen Strecken sowie die komplette Umsetzung ist auch nicht Namco, sondern das hauseigene Nintendo Of America-Entwicklerteam NST verantwortlich. 25 unterschiedliche Rennwagen mit individuellen Fahreigenschaften hat NST auf das 256 MBit große Modul gepackt, allerdings stehen davon zu Beginn nur eine Hand voll zur Verfügung. Die restlichen Boliden müssen, wie die meisten Strecken auch, erst durch erfolgreiche Rennen freigeschaltet werden. Hierzu musst du Mann gegen Maschine genau das Auto besiegen, das du haben möchtest. Um danach im Besitzerstolz zu schwelgen, kannst du dir in einem Ausstellungsmodus deinen Wagen von allen Seiten ganz genau ansehen und nach Belieben umfärben. Um nach dem Ausschalten der Konsole nicht wieder von vorne anfangen zu müssen, kannst du deine Erfolge auf dem modulinternen Speicher sichern; Nintendo-typisch verfügt das Spiel über drei separate Speicherplätze.

▲ Der PacMan-Wagen ist ein ziemlich cooler Flitzer.

▲ Nintendo und Namco endlich wieder vereint – nicht nur bei der Bandenwerbung.

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: NST
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Mitte März
Preis: ca. 130 DM

▲ Der Rückspiegel in der Bildschirmmitte ist abschaltbar.

▶ Kleinere optische Gimmicks, wie durchs Bild fliegende Helikopter, verwöhnen die Augen von Spielern und Zuschauern.

▲ Blühende Kirschbäume und ein schneebedeckter Berggipfel? Japan!?

▲ Bei den vielen Anzeigen könnte man meinen, es handele sich um eine Flugsimulation...

Die Steuerung wirkt in den ersten Runden sehr gewöhnungsbedürftig, fast schon etwas schwerfällig. Dabei ist *Ridge Racer 64* alles andere als langsam. Vor allem auf den anspruchsvolleren Kursen und im Mehrspielermodus ist das Spiel fast schon zu schnell. Hat man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt, kommt ein Fahr-Feeling auf, dass sich durchaus mit *1080° Snowboarding* und *Wave Race 64* vergleichen lässt. Die einfachen Strecken lassen sich dann wie im Traum fahren, die schwierigeren stellen aber immer noch eine Herausforderung dar. Neun Strecken – das klingt auf Anhieb auch nicht gerade berauschend, aber erstens sind diese Strecken zum Teil exzellent gestaltet und durchdacht, und zweitens kann man jeden Parcours auch rückwärts fahren.

Die Grafik ist zwar schnell und bunt, aber dennoch etwas enttäuschend. Es wirkt mal wieder alles etwas unscharf, und das liegt ganz gewiss nicht an vereinzelten Effekten wie dem Einschalten der Rückleuchten, wenn man durch einen Tunnel braust. Nur damit keine Missverständnisse aufkommen: *RR64* sieht klasse aus, mit Expansion Pak-Unterstützung hätte es jedoch noch um einiges besser aussehen können. Und wenn Nintendo endlich mal wieder ein Spiel aus eigenem Hause veröffentlicht, dann erwartet man eben etwas mehr als von so manch anderer Firma. Der Sound hingegen ist überraschend gut gelungen und dröhnt ziemlich satt aus den Lautsprecherboxen. Zwar auch kein klassisches Meisterwerk, aber sowohl die Effekte, z.B. die Motorgeräusche, als auch die Musik passen hervorragend zum schnellen Spielgeschehen und treiben zu neuen Rekordzeiten an.

Ins Ziel gerettet

Der Mehrspielermodus überzeugt durch eine hohe Geschwindigkeit, ziemlich viele Details und die ansprechende künstliche Intelligenz der Computergegner. Insgesamt stehen vier verschiedene Möglichkeiten zur Wahl, wie man den Bildschirm teilt, wobei aber nur die horizontale Trennung Sinn macht. Wer zu zweit vertikal teilt, hat null Überblick und dopst von einer Leitplanke in die nächste. Bemerkenswert ist auch der Kooperativ-Modus. Dabei treten Teams zu je zwei Fahrern gegeneinander an.

Ridge Racer 64 ist ein grundsolides Rennspiel mit intelligent aufgebauten Strecken, guter Steuerung und abwechslungsreicher Grafik. Leider ist das Spiel an einigen Stellen zu schnell und für Einsteiger nicht unbedingt sofort zugänglich. Neun Strecken sind nach heutigem Maßstab zudem etwas mager. Auf der Suche nach echtem Arcade-Feeling wird man bei *RR64* aber auf jeden Fall fündig werden. ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 83%

▶ Gutes Rennspiel mit echtem Arcade-Feeling!

alternativen

Beetle Adventure Racing	EA (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 5/99		**90%**
Roadsters 2000	Virgin (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 1/00		**87%**

Autor: Florian Seidel

Top Gear Hyper-Bike

Neuer Top Gear-Rennspaß – diesmal aber auf nur zwei Rädern!

ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: ja
Rumble Pak: ja

kurz&knapp

- Schnell & spaßig
- Gute Grafik
- Leicht erlernbare Steuerung
- Streckeneditor
- Zu einfach
- Sound nur mittelmäßig

Mitsuis *Top Gear*-Serie geht in die nächste Runde: Stand in der letzten big.N noch *Top Gear Rally 2* aus dem Hause Saffire auf unserem Prüfstand, flatterte uns jetzt *Top Gear Hyper-Bike* von den *Top Gear Overdrive*-Machern Snowblind in die Redaktion. Und mit diesem Spiel läutet Mitsui eine ganze Welle von Motorrad-Simulationen ein: Innerhalb des nächsten halben Jahres stehen noch *Supercross 2000* von EA, *Jeremy McGrath Supercross 2000* von Acclaim und *Excite Bike* von Nintendo an.

Top Gear Hyper-Bike beginnt wie eigentlich jedes Rennspiel der letzten Zeit: Im Spiel sind praktisch alle Motorräder und Strecken gesperrt, nur durch ein erfolgreiches Abschneiden im Solomodus kann man sich Zugang zu den anspruchsvolleren Spielelementen verschaffen. Zur Wahl stehen zwei verschiedene Motorräder und ein halbes Dutzend Fahrer. Während die Entscheidung für ein Bike wohl überlegt sein will, da sich das unterschiedliche Fahrverhalten auf den Spielverlauf auswirken kann, dominieren bei der Fahrerwahl ausschließlich persönliche Vorlieben bezüglich des Anzugdesigns. Im nun folgenden ersten Grand Prix gilt es, innerhalb von vier Rennen mindestens 100 Punkte zu sammeln. Für einen Sieg gibt es 40 Punkte, für die folgenden Plätze entsprechend weniger. Etwas überraschend ist die erstaunlich hohe Spielgeschwindigkeit. In den ersten paar Runden hat man alle Mühe, sich auf seinem Bock zu halten. Ist diese fünfminütige Eingewöhnungsphase dank der gut gelungenen Steuerung jedoch erst einmal überwunden, kommt richtiges Renn-Feeling auf. Wählt man dann noch statt der Third-Person- eine Cockpit-Perspektive, wird *Top Gear Hyper-Bike* zum Geschwindigkeitsrausch pur, auch wenn das ein wenig auf Kosten der Spielbarkeit geht. Ist die erste Saison überstanden, gibt's zur Belohnung ein paar neue und noch zugkräftigere Bikes. So schaltet man nach und nach Dutzende neuer Strecken und Motorräder frei. Wem die vorgefertigten Strecken nicht reichen, kann sich mit einem eingebauten Editor bequem zusätzliche Pisten basteln.

Rauf aufs Bike!

Da man während der ersten paar Runden noch relativ oft auf die Schnauze brettert, liegt die Vermutung nahe, dass *Top Gear Hyper-Bike*

Übersichtlich?

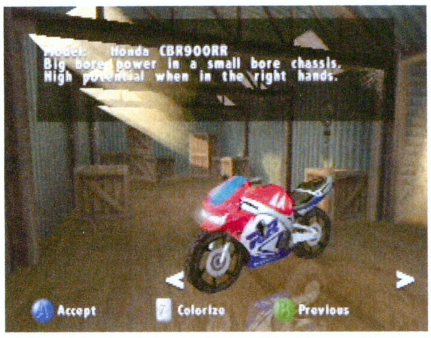
Die Strecken in Top Gear Hyper-Bike sind alles andere als simple Rundkurse. Ein Blick von oben zeigt die verschlungenen Pfade durch Städte, Wüsten und Wälder.

Vertrieb: Mitsui
Hersteller: Snowblind
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Mitte März
Preis: ca. 130 DM

▲ Auf (fast) jeder Strecke gibt es Abkürzungen –auch auf dieser!

▲ Man beachte die Schatteneffekte bei der Darstellung des Bikers.

Die Redwood-Strecken gehören optisch und spielerisch zu den Höhepunkten des Spiels.



▲ Später im Spiel gibt es richtig gute Motorräder – kein Vergleich mit den Mofas zu Spielbeginn!

▲ Wem die Farbe seines Motorrades nicht gefällt, der spritzt es einfach nach Wunsch um.

eine ernsthafte Rennsimulation ist – dieser Eindruck täuscht. *Hyper-Bike* ist durch und durch ein reinrassiger Arcade-Racer, bei dem der Fun-Faktor um einiges höher ist als der Grad an Realitätsnähe. Deutliches Zeichen dafür sind unter anderem auch die auf den Strecken verteilten Booster sowie neue Ladungen für den in jedes Bike eingebauten Afterburner. Auch wenn die vielen lizenzierten Untersätze samt der darauf sitzenden Fahrer erstaunlich realistisch animiert sind, so zählt im Spiel nur eines: "Freude am Fahren". Die kommt nicht zuletzt dank der gelungen Optik gekonnt rüber.

▲ Überall im Spiel gibt es kleine Animationen – mal fährt eine Seilbahn durchs Bild, mal rauscht ein Flugzeug vorbei.

Denn *Hyper-Bike* ist nicht nur unheimlich schnell, es sieht auch noch ziemlich gut aus. Die Weitsicht ist in einigen Levels schwer beeindruckend. Während bei *Top Gear Rally 2* alle Nase lang ein Hindernis die Sicht versperrt oder Streckenelemente offenbar wie aus dem Nichts erscheinen, wirkt *Hyper-Bike* um einiges besser programmiert. Sechs unterschiedliche Streckendesigns, von der Florentiner Innenstadt bis hin zur Wüste Ägyptens, sorgen für spielerische wie optische Abwechslung. Denn es ist schon ein gewaltiger Unterschied, ob man durch die asphaltierten Straßen einer Großstadt donnert oder in den Wäldern Westamerikas seine Gegner abzuhängen versucht. Aus diesem Grund stehen einem neben aufgemotzten Straßenmaschinen auch diverse Bikes für unwegsameres Gelände zur Verfügung.

Noch ´ne Runde!

Die Strecken sind abwechslungsreich designt und motivieren dank der unzähligen Abkürzungen immer wieder zu einer neuen Runde. Während man in *Top Gear Overdrive* ohne diese Abkürzungen kaum Land gesehen hat, sind die versteckten Wege in *Hyper-Bike* für einen Sieg nicht zwingend nötig. Hin und wieder kann ein Ausflug in die Prärie allerdings katastrophale Folgen haben. Da man während eines Rennens immer Checkpunkte in einer bestimmten Reihenfolge absolvieren muss, kann man vor allem bei zwei oder drei Offroad-Strecken abseits der regulären Fahrbahn schnell die Orientierung verlieren.

Größte Enttäuschung im Spiel ist der Sound, der zwar nicht schlecht, aber eben doch alles andere als gut ist. Die Motorengeräusche sind allenfalls Standard, und die Hintergrundmusik scheppert unmotiviert vor sich hin, jedoch ohne auch nach Stunden am Stück groß zu nerven.

Top Gear Hyper-Bike ist ein solider Fun-Racer für alle, die nach den ganzen Autorennspielen ein wenig Abwechslung suchen. Einschalten, loslegen, Spaß haben. ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 82%

▶ Würdiger Vertreter der Top Gear-Serie – jetzt muss die Konkurrenz nachlegen!

alternativen

Top Gear Rally	Mitsui (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 13/97		**90%**
Roadsters 2000	Virgin (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 01/00		**87%**

Autor: Björn Seum

Paperboy 64

Nach und nach tauchen alle Klassiker aus den Achtzigern im 64-Bit-Zeitalter wieder auf.

kurz&knapp ninfo	
Spieler: 1	
Expansion Pak: nein	
Rumble Pak: nein	
+	29 Levels
+	Bonuslevel
+	Lustige Schlagzeilen
−	Miese Optik
−	Nerviger Sound
−	Keine Retro-Stimmung

Sich zum Polygon-Revival eines Automatenklassikers zu entschließen, bedeutet für die Entwickler immer auch ein Risiko: Die Nostalgiker unter uns sind nicht selten vom plötzlichen 3-D-Look ihres 2-D-Babies bitter enttäuscht, während verwöhnte Freaks für dieselbe Grafik nur ein müdes Lächeln übrig haben. Angetrieben von den passablen Verkaufszahlen anderer Retro-Titel wie *Q-Bert* oder *Space Invaders* ließ es sich Midway nicht nehmen, High Voltage damit zu beauftragen, *Paperboy* auf das Nintendo 64 zu bringen.

Vor 15 Jahren...

Im Original-*Paperboy* von Atari schlüpft der Spieler in die Haut eines Zeitungsjungen. Dessen Job ist es, jeden Morgen mit dem BMX-Rad die neueste Ausgabe einer Zeitung zu den Abonnenten zu bringen. Vielleicht erinnert sich der ein oder andere noch an den famosen Automaten mit dem integrierten Fahrradlenker.

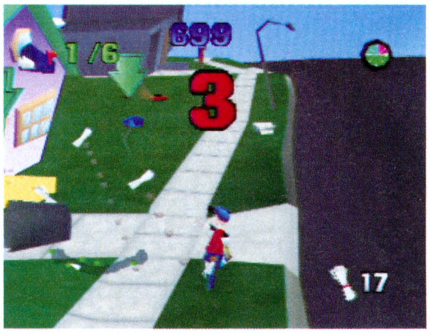
▲ **Nein, das ist nicht Matt Hoffman – der radelt demnächst auf der PlayStation.**

Das Ziel des Spiels ist es, alle Zeitungen möglichst nicht durch die Fensterscheibe auf den Frühstückstisch zu befördern, sondern gut gezielt den Briefkasten zu treffen. Jeder Treffer bringt Punkte. Eine zerbrochene Fensterscheibe hingegen kostet einen Abonnenten. Hat man eine Straße erfolgreich beliefert, wartet am Ende ein Bonus-Parcours mit einigen Hindernissen. Da *Paperboy* ein Arcade-Spiel ist, bewegt sich der Zeitungsjunge auf seinem Rad von selbst. Der Spieler muss lediglich beschleunigen bzw. abbremsen.

...und heute

All die eben beschriebenen Elemente wurden beibehalten, doch wie zu erwarten war, ist *Paperboy 64* keine 1:1-Adaption des Atari-Klassikers. Um nicht nur Freunde der alten Schule anzusprechen, wurden neben dem actionlastigeren Gameplay noch einige Neuerungen in das Spiel eingebracht. Gleich zu Beginn wird dir auffallen, dass nun Häuser auf der linken sowie auf der rechten Seite der Straße zu beliefern sind. Das Original-*Paperboy* beschränkte sich nur auf die linke Straßenseite, was nach einiger Übung einen in gleichmäßigen Abständen erfolgenden Wurfreflex auslöste. Nun musst du also mal links mal rechts deine Reflexe testen, was wiederum nach einer kurzen Übungsphase kein Problem mehr ist.

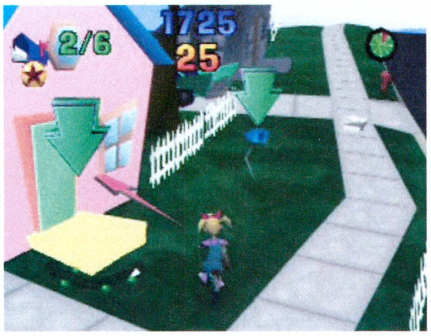
Deine erste Aufgabe besteht darin, sechs Abonnenten der Alphaville Street in einer je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlichen Zeit zu beliefern. Ist dies geschafft, wirst du nicht automatisch in eines der nächsten 29 Levels befördert, sondern es gilt zunächst, die Zahl der Abonnenten Schritt für Schritt auf 16 anwachsen zu lassen. Glücklicherweise werden es nie weniger als sechs Abonnenten, auch wenn du unzählige Fensterscheiben zerbrichst. Neben Fußgängern, Hunden, Inline-Skatern und



▲ **Deine Erfolge werden immer mit Schlagzeilen der Daily Sun gefeiert.**

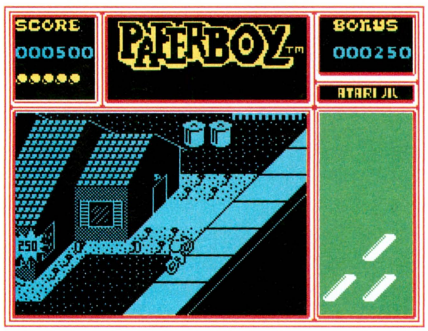
Vertrieb: Import
Hersteller: High Voltage
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM

▲ Jetzt gibt es auch schon Zeitungsmädchen – Political Correctness in Videospielen?

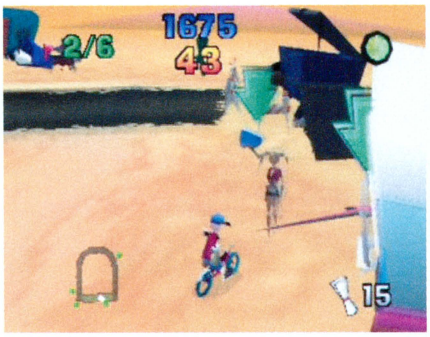


▲ Die Häuser sehen wirklich billig aus. Wer's braucht...

Autos befinden sich auf jeder Straße einige Münzen. Hast du genug davon aufgesammelt, erhältst du Zugang zu einen Bonuslevel. Das Problem ist, dass die Münzen nur ergattert werden können, wenn du waghalsige Manöver über die Passanten und Fahrzeuge hinweg vollbringst. Außerdem gesellt sich am Ende eines Levels ein Bossgegner zu dir, der irgendetwas gegen Zeitungsjungen zu haben scheint.



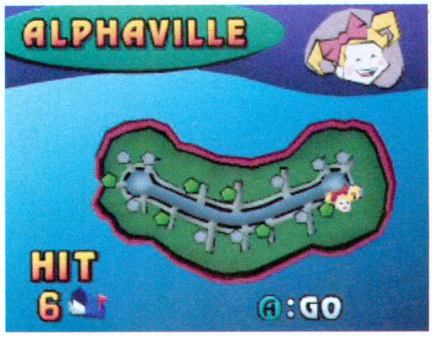
▲ Die N 64-Umsetzung gehört zu den schlechtesten Paperboy-Varianten; auf dem Atari hat das Spielchen viel mehr Spaß gemacht.



Unausgereift

Die Steuerung von *Paperboy 64* versucht vergebens, die Handhabung des Automatenlenkrads zu kopieren. Herausgekommen ist eine sehr unpraktische Tastenbelegung, die das Gameplay unnötig verkompliziert. Die Grafik des Spiels macht den Eindruck, als wäre sie noch im Entwicklungsstadium. Die Autos bewegen sich trotz quadratischer Reifen vorwärts, und auch die Häuser wirken völlig kantig und unrealistisch – wie von einem Fünfjährigen entworfen. Der Sound eines Retro-Titels ist immer eine sehr eigene Sache, bei der sich hervorragend Entwicklungskosten sparen lassen. Man kann ja immer noch sagen: 'Der Sound darf sich nicht besser anhören, sonst kommt keine richtige Retro-Stimmung auf.' Doch die lässt auch trotz des nervigen Minimalsounds auf sich warten.

So haben es die Entwickler also geschafft, die Neuauflage eines Klassikers in den Tiefen der Bedeutungslosigkeit verschwinden zu lassen. Retro-Fans werden von den vielen Neuerungen ihres *Paperboy* enttäuscht sein, und Freunde schöner 3-D-Grafiken werden das Spiel aufgrund der grauenhaften Optik und des betagten Gameplays in den Regalen stehen lassen. Wer unbedingt *Paperboy* spielen will, sollte sich einen alten Commodore 64 für 50 Mark auf dem Flohmarkt besorgen und sich das Spiel in 30 Sekunden aus dem Internet herunterladen. *(Schluck! Vom Verfasser gekennzeichnete Artikel geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Anm. des Chefmartins.)* ■



▲ Die grünen Punkte sind die korrekt belieferten Häuser. Beim nächsten Mal muss das aber besser werden.

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 56%

▶ Ein weiterer Titel vom Retro-Fließband aus dem Hause Midway.

alternativen

Asteroids Hyper 64	Crave (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 2/00		61%
Space Invaders	Import (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 2/00		63%

Autor: Martin Messing

PGA European Tour

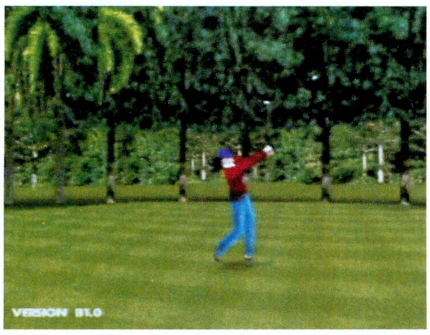
Grün, grün, grün sind alle meine Golfplätze...

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: nein

- Über 60 PGA-Golfer
- Viele Spielmodi
- Leichte Steuerung
- Technischer Durchschnitt
- Hey, es ist halt Golf!

Es gibt Spiele, von denen man wirklich nicht genug bekommen kann. Golfsimulationen gehören leider nicht dazu, hehe. So ist es auch nicht verwunderlich, dass es nur eine Hand voll Spiele dieser Gattung gibt. Neben ein paar wirklichen Gurken (*u.a. Wischiwaschi Country Club*), betrat auch *Mario Golf* den elitären Rasen des N 64 und stellt seitdem so ziemlich konsolenübergreifend die Golf-Referenz dar. Wer dem dicken Klempner immer noch nicht zutraut, ein richtig guter Golfer zu sein (was er zweifelsfrei ist), und auf Tiger Woods' Nintendo-Debüt nicht warten kann, für den hat Infogrames nun ein Golfspiel in petto, das nicht nur mit offizieller PGA-Lizenz daherkommt, sondern auch noch leicht zu steuern sein soll.



▲ Wenn das nicht wirklich klasse aussieht?

Grüner geht's nimmer

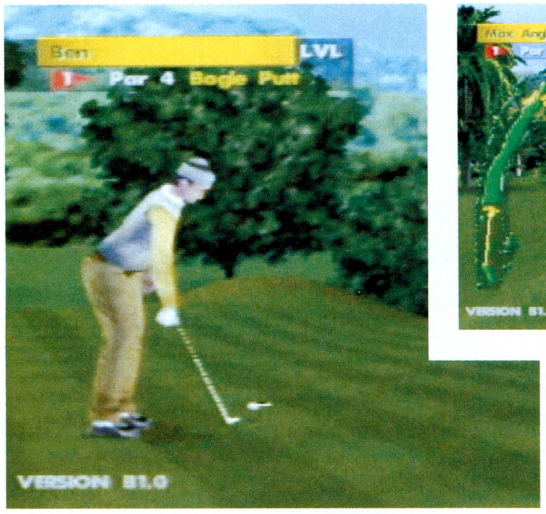
Der Schwerpunkt soll aber trotzdem auf einer möglichst realistischen Umsetzung des Rasensports liegen (das haben wir befürchtet). Zu Beginn wirst du praktisch von verschiedenen Spielmodi erschlagen. Im Hauptmenü hast du die Wahl zwischen "Quick Game", "Non-Tour Golf" und einer ganzen Saison. Während es beim Quickie ziemlich schnell zur Sache geht und man sich sofort auf dem Parcours wiederfindet, gibt es beim freien Spiel die zusätzlichen Menüpunkte "Strokeplay", "Matchplay", "Skins" und "Practice", die sich wiederum in "Singles", "Fourball" und "Foursome" unterscheiden. Hinter den letzten beiden Möglichkeiten stecken Multiplayer-Spielchen, die Action pur versprechen, hehe. Ansonsten gibt es da noch die richtigen Turniere, in denen gelocht werden muss, was

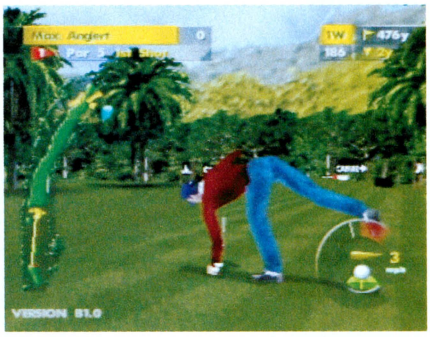
▲ Wenn man nun versucht, den Spieler zu drehen, ruckelt es gewaltig.

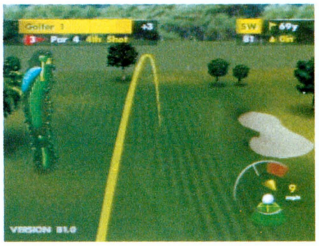
das Zeug hält. Dank der PGA-Lizenz wird aber nicht irgendwo gegolft, wo wären wir denn da? Nein, ein paar der schönsten Kurse dieses Planeten werden zum Schauplatz der grünsten Sportart der Welt. Die Reise führt dich von Portugal (Quinta Do Lago), über die grüne Insel Irland (Druid's Glen) und das ebenso grüne Hochland von Schottland (K-Club) bis hin in den hohen Norden, nach Schweden (Kungsangen). Alle vier Kurse sind selbstverständlich mit jeweils 18 Löchern ausgestattet, wobei ein Loch schwieriger ist als das andere.

Neben den Windverhältnissen spielt auch die Bodenbeschaffenheit eine sehr wichtige Rolle. Es wird dir nicht nur einmal vorkommen, dass du dich über einen weiten Schlag sehr freust und dann bemerkst, dass der Rasen dort

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Infogrames Sheffield House
Genre: Golfsimulation
Erhältlich: März
Preis: ca. 100 DM







▲ **Ziemlich skurrile Golfer lassen sich im Editor zusammenschustern.**

ziemlich geneigt ist und das weiße Bällchen ein paar Meter weiter rollt. Dürfte aber auch kein Problem sein, das Teil dann reinzumachen, wenn da nicht das Putten wäre. Das Schlagen an sich ist nicht sonderlich schwer: Man sucht sich einen Punkt aus, an dem der Ball landen soll, wählt eine Schlagart aus, sammelt genügend Kraft, drückt rechtzeitig den A-Knopf, und schon befindet sich das Geschoss auf seinem Weg. Mit ein bisschen Übung geht das schon. Aber nicht so beim Putten. Nicht nur, dass man seine Kraft im Zaum halten und besagte Unebenheiten beachten muss, auch will das Loch erst einmal gefunden werden, da sich Monsieur Profigolfer nicht immer in Richtung des Loches dreht. Durch Polygonfehler, eine ungünstige Kameraperspektive und Ruckeleien beim Drehen des Spielers ist das jedoch leichter gesagt als getan. Dafür sehen die Spieler aber einfach klasse aus, hehe.

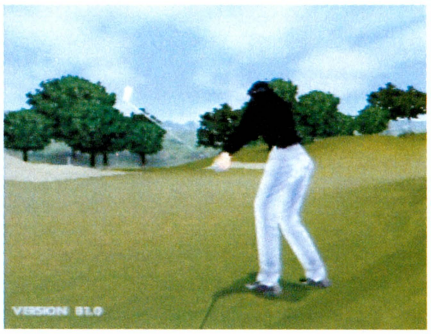
Neben möglichen Eigenkreationen gibt es über 60 aktuelle und legendäre Golfer. Auch wenn ein Tiger Woods sich nicht in Europa blicken lässt, so geben sich zumindest neben Bernhard Langer Topspieler wie Sergio Garcia und Paul Lawrie die Ehre. Deren Bewegungen sind zwar manchmal nicht so ganz nachvollziehbar, können sich aber sehen lassen. Was sich dagegen kaum sehen lässt, das ist der Ball oder besser: das weiße, klitzekleine Etwas. Nach dem Abschlag sucht man es vergebens, bis die Kamera sich aber erbarmt und endlich zum Aufschlagpunkt fährt. Auf dem Weg dorthin wird deutlich, dass die gesamte Umgebung zwar einerseits sehr realistisch, aber andererseits auch ziemlich leblos wirkt (z.B. keine sich im Wind wiegenden Blätter an den Bäumen). Da reicht es auch nicht, dass man in der Nähe der Bäume Vogelgezwitscher hört und an Seen ein Plätschern wahrnimmt. Ansonsten ist ziemliche Stille angesagt; würde die Idylle nicht durch die beiden (nervenden) BBC-Kommentatoren Peter Allis und Alex Ray gestört werden, könnte man getrost vor dem Fernseher einschlafen.

Geschmackssache

Und wer trotzdem noch mit einem Kauf von *PGA European Tour* liebäugelt, dem sei gesagt, dass es sich hierbei um ein typisches Golfspiel handelt. Entweder man mag diese Sportart, oder man mag sie nicht. Freunde der Schlägerschwingerei werden sicherlich Gefallen an den langweiligen Parcours finden, Gelegenheitszockern reicht ein *Mario Golf*. Ich dagegen werde den Rasen weiterhin lieber zum Bolzen benutzen. ■

▲ **Warren Bennett ist einer der wenigen Golfer mit weißer Weste, hehe.**

▲ **Links ist immer eine Karte zu sehen, die Bäume und das Loch anzeigt.**



▲ **Die Schlägerhaltung ist dank Motion Capturing ziemlich professionell.**

bewertung

Grafik	4
Sound	2
Gameplay	4
Dauerspaß	2

gesamt 61%

▶ Ein typisches Golfspiel. Nicht mehr, nicht weniger.

alternativen

Mario Golf	Nintendo (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 9/99		**90%**
The Glory of St. Andrews	Seta (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 11/97		**20%**

PowerStation

100% unabhängig PlayStation Action

Mehr als 50 Spiele plus 300 Kurztests!

Spannende Reportagen: BPjS – Jugendschutz mit Sinn? – Schlecht beraten, gut gekauft?

Special Moves ohne Ende: WWF Attitude

PRALLVOLL! MEHR ALS 50 SPIELE!

AUSGABE 2 FEB/MÄRZ 2000 100% PLAYSTATION!

PowerStation AUSGABE 02

300 Spiele im Kurztest!

PowerStation

100% unabhängig PlayStation Action

RASANT! DER ERSTE TEST!

GRAN TURISMO 2

Ist der geniale Vorgänger überhaupt zu toppen?

EXTRA! SUPERDICKES TIPPS-BUCH!

TOMB RAIDER IV

Von Lara kriegt man nie genug – oder doch?

WARPATH

Zweikampf im Jurassic Park!

SAGA FRONTIER 2

RPG im Import-Test!

EXKLUSIV! BPJS JUGENDSCHUTZ MIT SINN?

GESPIELT: GRANDIA | MEDIEVIL 2 | TEAM BUDDIES | WWF SMACKDOWN
E 24 STUNDEN VON LE MANS | FLINTSTONES | SUIKODEN 2 | SILICON VALLEY
OLONY WARS: RED SUN | ROLLCAGE 2 | GRUDGE WARRIORS | SPIDER MAN
AD RASH JAILBREAK | ALUNDRA 2 | F1 RACING CHAMPIONSHIP

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!

PowerStation

100% unabhängig PlayStation Action

AUSGABE 3

ÜBER 200 SEITEN!

A-Z PLAYSTATION LÖSUNGEN

TOMORROW NEVER DIES

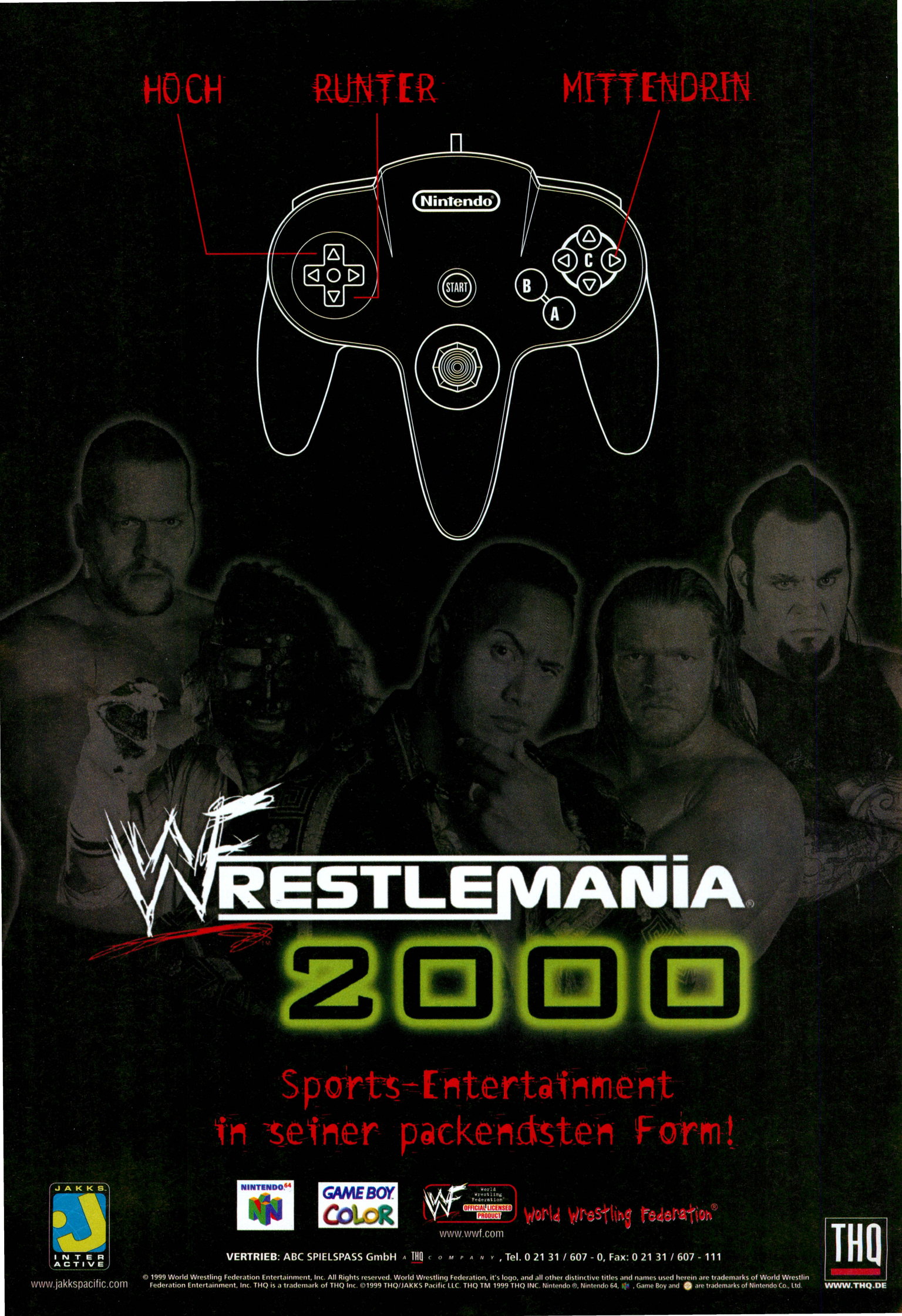
RESIDENT EVIL 3

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

PLUS: CHEATS UND XPLODER-CODES!

Extra pralles Lösungsbuch: Komplettlösungen, Tipps und Cheats au über 200 Seiten. Diesmal dabei: Tomb Raider IV, Resident Evil 3, James Bond – Der Morgen stirbt nie und viele, viele mehr.

Jetzt im Hande


HOCH
RUNTER
MITTENDRIN
Nintendo
START
B
A
C
WWF
WRESTLEMANIA
2000
Sports-Entertainment
in seiner packendsten Form!
JAKKS
INTER ACTIVE
www.jakkspacific.com
NINTENDO 64
GAME BOY COLOR
World Wrestling Federation
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
World Wrestling Federation®
www.wwf.com
VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
© 1999 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights reserved. World Wrestling Federation, it's logo, and all other distinctive titles and names used herein are trademarks of World Wrestlin Federation Entertainment, Inc. THQ is a trademark of THQ Inc. ©1999 THQ/JAKKS Pacific LLC. THQ TM 1999 THQ INC. Nintendo ®, Nintendo 64, , Game Boy and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
THQ
WWW.THQ.DE

Autor: Björn Seum

IMPORT SPIEL

Bassmasters 2000

Vertrieb: Import
Hersteller: Mass Media
Genre: Simulation
Erhältlich: Jetzt (Import)
Preis: ca. 130 DM

Jetzt heißt es auch auf dem N 64: Mensch gegen Natur!

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Expansion Pak: ja
Rumble Pak: ja

- Original-Gewässer
- Realistische Umweltbedingungen
- Showartige Präsentation
- Spielthema ist zu speziell

"Leute, die noch nie eine Angelsimulation gespielt haben, wissen gar nicht, was ihnen entgeht. Anfangs nur abgenervte Gesichter, doch später merkt man schnell, dass die Simulation unter Umständen lustiger sein kann, als das reale Vorbild", so tröstete mich ein Kollege bei der Ankündigung des für mich vorgesehenen Tests von *Bassmasters 2000*. Na ja, zumindest hat er es versucht!

▲ Komm, komm – Kapitän Iglo wartet schon.

Frische Fische

THQs *Bassmasters 2000* besitzt die Lizenz der amerikanischen Anglershow *Bassmasters*. Dein Treiben an den Gewässern Nordamerikas ist im Stile dieser Show gestaltet und wird vom Anglerveteran Shaw Grigsby unterhaltsam kommentiert. Mit einem Fischerboot schwankst und schaukelst du auf beliebte Fischgewässer wie den Bugs Island Lake in South Hill oder den Ozarsks Lake in Osage Beach hinaus, um deine Männlichkeit beim Angeln unter Beweis zu stellen. Dass Sportangeln nichts mit dem Hobbyangeln gestresster Großstädter zu tun hat, wird dir schnell klar werden. In *Bassmasters 2000* werden keine Forellen gejagt, sondern echte Seebarsche. Und um die Biester an den Haken zu bekommen, sind bestimmte Strategien erforderlich. So gilt es beispielsweise zu lernen, welcher Köder für welchen Fisch am schmackhaftesten ist. Der ehemalige B.A.S.S. Angler des Jahres, Roland Martin, steht dir dabei mit Rat und Tat zur Seite. Da sich die großen, Punkte bringenden Burschen gerne an abgelegenen Stellen der Seen aufhalten, erleichtert dir die sogenannte Lure-Cam, eine Unterwasserkamera aus der Perspektive des Köders, die Suche. Die Fische verhalten sich recht authentisch. Sie schwimmen nicht dümmlich im See herum, sondern reagieren beispielsweise auf Bewegungen der Wasseroberfläche. Dank der Unterstützung für das Rumble Pak wird das Ziehen eines geköderten Fisches einigermaßen glaubhaft simuliert.

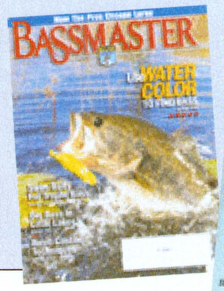
▲ Gegeneinander angeln – ja, so was gibt's.

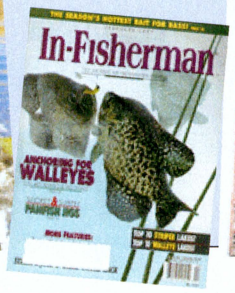
Partyspaß

Wem das normale Fischen zu eintönig erscheint, darf sich im Tuniermodus gegen einen Freund oder gegen den Computer versuchen, während es der Speed-Modus darauf anlegt, möglichst viele Fische in einer vorgegeben Zeitspanne zu fangen. Natürlich bietet *Bassmasters 2000* neben dem standardisierten Exhibition-Modus auch einen "Create An Angler"-Modus, bei dem auch weibliche Fischer erschaffen werden dürfen *(die heißen dann zweckmäßigerweise Fischerinnen! – TC)*. Trotzdem hab ich so meine Zweifel, ob derartige Spiele für den Durchschnittskonsumenten interessant sein könnten. *Bassmasters 2000* ist für den Nicht-Angelbegeisterten ein netter Partyspaß, bei dem man sich aber gut überlegen sollte, ob er die knapp 130 Mark wert ist. ■

Bass Anglers Sportsman Society (B.A.S.S.)

"Bass" bedeutet zu deutsch "Barsch". Und genau diesen müssen die Teilnehmer der Bassmasters Classic, dem Superbowl des Sportangelns, in großer Stückzahl aus dem Wasser ziehen. Unzählige Zuschauer, Pressevertreter und TV-Shows wohnen diesem Ereignis bei. Der Gewinner des Wettbewerbs darf sich fortan "Bassmaster" nennen.





bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 72%

▶ Ebenso innovativ wie sinnlos.

alternativen

In-Fisherman´s Bass Hunter	(ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 9/99		**66%**
Virtual Pool	Import (ca.130 DM)	
Getestet in 2/99		**90%**

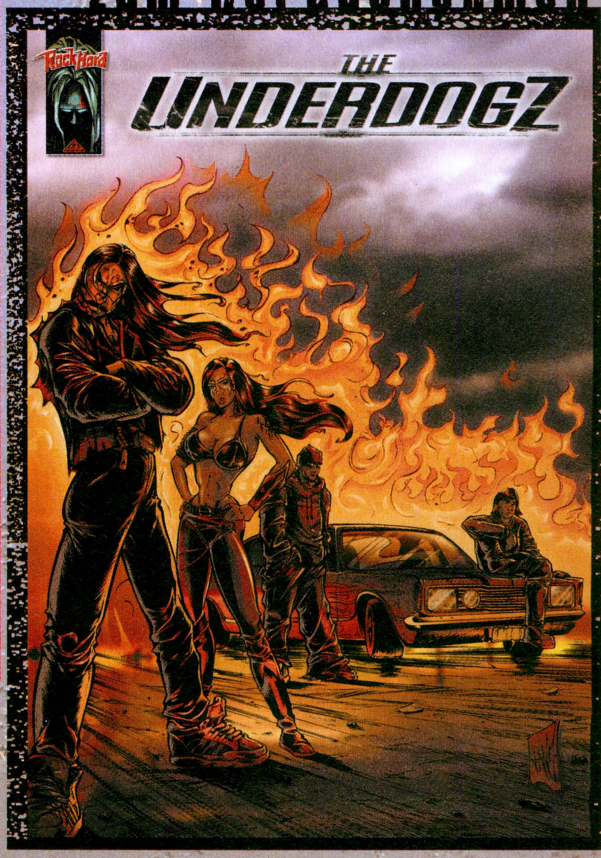
Seit 19. Januar am Kiosk!

E-MAIL: Megazine@RockHard.de
HOMEPAGE: www.RockHard.de

ALLE REGLER AUF ELF!!!

EXTRABEILAGE!

16seitiger, aufwendiger Metal-Comic zum Herausnehmen



Mit folgenden Themen:

★ METALLICA Lars Ulrich im Schwatzkasten ★ RUNNING WILD Rock´n´Rolf gegen den Rest der Welt ★ THIN LIZZY Auch ohne Phil Lynott ein totaler Hammer ★ DEMONS & WIZARDS Blind Guardian + Iced Earth = Power Metal vom Allerfeinsten ★ BÖHSE ONKELZ Alles Wissenswerte zum neuen Album ★ ROLLINS BAND Der Löwe gähnt bis Madagaskar ★ DIE TOTEN HOSEN Kontroll-Freaks gegen Kaiser Franz ★ KEITH CAPUTO Kommt die Life Of Agony-Reunion? ★ RAVEN Religion für Röhren-Rocker ★ ARTILLERY Staatsfeinde & Pilzköpfe ★ BABYLON WHORES Sturzbesoffen gegen das römische Imperium

Brandheiße Studio-Reportagen: ★ STRATOVARIUS ★ DIO ★ PINK CREAM 69

UNERHÖRT! 6

Großes Underground-Special - und für alle Abonnenten zusätzlich eine 17-Track-CD mit den heißesten Newcomern!

Monat für Monat kompetente Plattenbesprechungen, die neuesten Infos und interessantesten Interviews - gewürzt mit einem satten Schuss Rock Hard-Humor!

Autor: Björn Seum

IMPORT SPIEL

Monopoly 64

Vertrieb: Import
Hersteller: Mind's Eye
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: Jetzt (Import)
Preis: ca. 130 DM

Polygonaler Kapitalismus auf dem Nintendo 64.

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: nein

- Lustige Atmosphäre
- 12 Charaktere
- Keine Möglichkeit zu schummeln
- Zu sozial

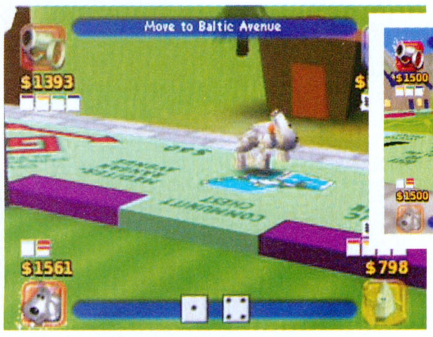
Wie könnte man einem jungen Menschen unser Wirtschaftssystem einfacher begreiflich machen, als mit dem Brettspiel *Monopoly*? Auf dem PC-Markt tummeln sich schon zahllose virtuelle Umsetzungen des Klassikers aus dem Hause Parker. Dank Hasbro Interactive kommen nun auch N 64-Besitzter in den Genuss, ihren wohnungssuchenden Mitspielern das Geld aus den Taschen zu ziehen.

Die Farbe des Geldes

Im Grunde sind alle Spielelemente des Brettspiels übernommen worden. Trotzdem gibt es einige Unterschiede zum Original. Anstatt dir die Ereignisfeld- bzw. die Gesellschaftsfeld-Karten selbst zu nehmen, erledigt diese Aufgabe das Spielmaskottchen Mr. Monopoly. Der kleine Mann mit dem schwarzen Zylinder fungiert als eine Art Spielleiter. Er sagt dir, ob du über das "Los"-Feld marschieren darfst und dabei vielleicht sogar 400 $ einsacken kannst; er informiert dich über den Lachgaranten, der Gewinner eines Schönheitswettbewerbs zu sein, oder schickt dich hinter Schloss und Riegel. *Monopoly 64* gibt dir die Möglichkeit, die Standardspielregeln auch etwas abzuändern. Beispielsweise kann der Betrag, der bei Überschreiten von Los fällig wird, verdoppelt werden. Das Spielfeld befindet sich inmitten eines schönen Bergweltpanoramas mit schneebedeckten Gipfeln, blauem Himmel und roten Hausdächern. Aufmerksame Spieler werden sogar bemerken, dass die Straßenbeleuchtung von einem Atomkraftwerk gespeist wird. Und die spielbaren Charaktere wurden vom Entwickler Mind's Eye mit situationsabhängiger Mimik ausgestattet. Der eben noch grinsende Baulöwe wandelt sich so schnell zum Knastbruder mit traurigem Gesichtsausdruck und enormem Verdienstausfall.

▲ Die Würfel sind gefallen – das lateinische Originalzitat erspare ich mir.

▲ Die niedlichen Charaktere nehmen dem kapitalistischen Alltag die Härte.



▲ Die Straßennamen sind in der US-Version logischerweise in Englisch, doch mit etwas Fantasie kann man sich die deutschen Namen vorstellen.

König der Brettspiele

Seit es Charles B. Dorrow aus Germantown, Pennsylvania, im Jahre 1934 erfand, verkaufte sich Monopoly in 80 Ländern der Welt rund 200 Millionen mal. Gegenwärtig kann es in 50 Sprachen gespielt werden. Das längste Monopolyspiel in der Geschichte erstreckte sich über 70 Tage und 3 Stunden. Man schätzt, dass Monopoly in seiner 66-jährigen Geschichte bereits von etwa 500 Millionen Menschen gespielt wurde.

Leider zu ehrlich

Die KI (künstliche Intelligenz) der von der CPU gesteuerten Gegner kann nach Wunsch konfiguriert werden, doch ohne mindestens zwei menschliche Mitspieler ist *Monopoly 64* nicht zu empfehlen. Ein Spielabend zu viert im Zeichen des Kapitalismus kann schon amüsant sein, doch keine der bisherigen Computer- und Videospielumsetzungen kommt wirklich an das Original heran. Schließlich lebte so mancher Vollblutkapitalist vom Be******en seiner, vielleicht gerade auf dem stillen Örtchen weilenden, Mitspieler oder dem heimlichen Anlegen von Geldreserven unter dem Brett. *Monopoly* auf dem Bildschirm ist mir jedenfalls zu ehrlich. ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 70%

▶ Viel sozialer als auf dem Brett.

alternativen

Mario Party Getestet in 4/99	Nintendo (ca.100 DM) **83%**
Mario Party 2 Getestet in 2/00	Nintendo (ca.150 DM) **70%**

Mal reinschnuppern?

Die nächsten 3 Ausgaben für nur 12,– DM im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Joker Heft & Spiel **SCHNUPPERCOUPON**

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

_____

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

BigM

Autor: Björn Seum

IMPORT SPIEL

Brunswick Circuit Pro Bowling

Endlich: die erste seriöse Bowlingsimulation für das N 64.

Vertrieb: Import
Hersteller: Adrenalin Entertainment
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 100 DM

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: nein

- 7 authentische Profibowler
- Realistische Bowlingphysik
- Fade Hintergrundoptik
- Spielmodi sind recht ähnlich

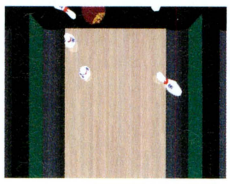
In Deutschland fristet das Bowling immer noch ein unscheinbares Dasein. In den USA ist es dagegen für viele eine Art Lebensphilosophie. Man trifft sich abends im örtlichen Bowlingcenter, plaudert etwas, schlürft ein paar Budweiser und ruft in regelmäßigen Abständen "Strii-iike". Wer den Zauber dieser Sportart einmal virtuell miterleben will, kann sich nun an *Brunswick Circuit Pro Bowling* versuchen.

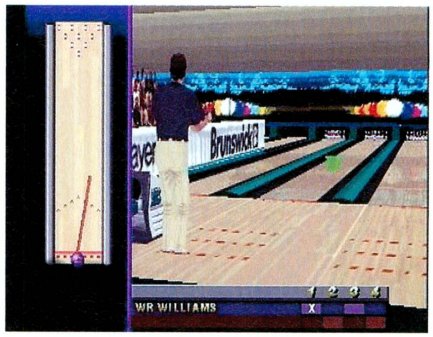
Bowlen, bis der Arzt kommt

Um die Pins von der Bahn zu fegen, stehen dir verschiedene Modi zur Verfügung. Der Trainingsmodus weist dich erst einmal in die Geheimnisse des Bowlingsports ein. Im Skins Mode bowlst du gegen drei wahlweise menschliche oder CPU-gesteuerte Gegner um einen Pott voll Dollars. Neben den turnierartigen Career- und Tournament-Modi kann noch der Cosmic Bowl gewählt werden. Hier wird in den Glitzerwelten von Las Vegas und 14 anderen Metropolen der Welt um stattliche Beträge gebowlt. Leider ändert sich die Hintergrundgrafik nur unwesentlich. Diese Tatsache beraubt das Spiel jeglichen internationalen Flairs.

Die sieben authentischen Profibowler, die mit ihrem Namen Pate standen, bowlen mit realer Technik. Bist du aber nicht gerade Bowlingfachmann, dürfte dieses Feature eher uninteressant sein. Wer lieber seinen eigenen Bowler kreieren möchte, macht vom "Create a Bowler Mode" Gebrauch.

Brunswick Circuit Pro Bowling spielt sich wie ein Poolbillard- oder Golfspiel: Zu Beginn positionierst du dich richtig. Per A-Button stellst du das Powermeter ein, um die Kraft einzustellen, mit der du die Kugel schleudern willst. Ist beides koordiniert, drückst du erneut den A-Button, um auf die Pins zu zielen. Ist auch das geschehen, löst eine weitere Betätigung des A-Buttons den eigentlichen Wurf aus. Nun wechselt die Kamera in die Beobachter-Perspektive und verfolgt die Kugel bis zu ihrem Ziel. Grafisch und soundtechnisch wird *Brunswick Circuit Pro Bowling* den technischen Möglichkeiten des N 64 durchaus gerecht.





▲ Im Multiplayer-Modus wird nacheinander gebowlt.

▲ Durch die Zielfunktion, links, spielt sich BB wie ein Billardspiel.

Aufgrund der fehlenden echten Alternativen ist *Brunswick Bowling* für Freunde der Pins erste Wahl. ■

Kleine Brunswick-Geschichte

5200 v. Chr.: Bowling wurde erfunden.
1819: J. M. Brunswick wird in Bremgarten, Schweiz, geboren.
1845: Gründung der Brunswick Corp. (BC).
1884: BC ist der größte Hersteller der Welt von Billard-Equipment.
1890: BC steigt ins Bowling-Business ein.
1895: Auf Initiative der BC wird der American Bowling Congress gegründet.
1922: BC steigt ins Automobil- und Musikgeschäft ein.
1964: BC beliefert mehr als 130 Bowlingcenter.
1988: Mit Hilfe von BC stellt sich Bowling in Seoul als olympische Sportart vor.
1990: "Brunswicks Bowling Shootout" erzielt die höchsten Einschaltquoten einer Bowlingsendung im US-TV.

▲ Zwei stehen noch...

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 79%

▶ Der erste ernsthafte 64-Bowler. Ein guter Wurf!

alternativen

Milos Astro Lanes — Crave (ca. 100 DM)
Getestet in Ausgabe 01/99 — **80%**

Das Mini-Game in Mario Party!

Armorines * Air Boarder * Beetle Adv. Racing * Bomberman64 * Buck Bumble * Bust-A-Move 2 * Charlie Blast * Chopper Attack * Destruction Derby * Donkey Kong

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Viele Preisreduzierungen - Nur solange Vorrat reicht!

Game Boy Color:

Game Boy Color je	139,-
AC Adapter & Batt.	39,95
Link Kabel	19,95
Netzteil	29,95
Power Grip je	39,95
10 Pin Bowling	59,95
A Bug´s Life JR	59,95
All Star Baseball 2000	49,95
Armorines	59,95
Army Men (02)	59,95
Asterix & Obelix	59,95
Battleships A	49,95
Black Bass Fishing	59,95
Bomberman Quest	54,95
Box Champions (2)	44,95
Breakout A	49,95
Bubble Bobble	49,95
Bust-A-Move 4	59,95
Caesars Palace 2	49,95
Capcom Generation	59,95
Centipede SH	49,95
Chessmaster	59,95
Chase HQ	39,95
Conkers Pocket Tales	59,95
Cool Hand G	49,95
Crazy Bikers R	59,95
Daffy Duck JR	59,95
Defender & Joust	39,95
Dragon Quest Mons.	59,95
Earthworm Jim 3D	59,95
ECW Hardcore Rev.	59,95
Evel Knievel R	59,95
F1 World GP	59,95
FIFA 2000	59,95
Frogger JR	49,95
Game & Watch Gal.	44,95
Gex Enter the G.	54,95
Godzilla: The Series	59,95
Grand Theft Auto	59,95
Harvest Moon RPG	59,95
Hexcite	39,95
Hollywood Pinball	39,95
Holy Magic Century	54,95
Int. Track & Field	59,95
Klax G	49,95
Klustar G	49,95
Konami GB Collec.	59,95
Legend of the River	49,95
Logical	59,95
Looney Tunes	59,95
Lucky Luke JR	59,95
Mario Golf SP	59,95
Maus, Die	59,95
Men in Black JR	49,95
Mickeys Racing Adv.	59,95
Micro Machines	59,95
Missile Command	39,95
Montezuma´s Return	49,95
Mortal Kombat 4	39,95
Mr. Nutz	59,95
NBA Jam 99	59,95
NBA Pro 99	39,95
NHL 2000	59,95
Pitfall JR	39,95
Pocket Bomberman	44,95
Power Quest A	39,95
Pumuckl	54,95
Quest for Camelot	59,95
R-Type DX	39,95
Rainbow Six (02)	59,95
Rampage World Tour	49,95
Reservoir Rats JR	39,95
Resident Evil (02)	59,95
Rugrats JR	49,95
Schöne & das Biest	59,95
Schweinchen Babe	59,95
Shadowgate RPG	49,95
Shanghai Pocket	49,95
Silicon Valley	49,95
Spy Hunter & Moon P.	59,95
Spy Vs Spy A	49,95
Star Wars Racer	59,95
Streetfighter Alpha	54,95
S. Mario Bros. JR	59,95
Suzuki Alstare	59,95
Tarzan	59,95
Tetris Deluxe G	44,95
Toca Touring Car	59,95
Tom & Jerry	59,95
Tomb Raider (03)	59,95
Top Gear Rally	54,95
Turok 2 A	39,95
Turok Rage Wars	59,95
V-Rally R	59,95
Warioland 2 JR	59,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	59,95
WWF Attitude	59,95
Zelda RPG	59,95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

ACME Animation	39,95
Addams Family Values	39,95
Aero the Acrobat 2 a	29,95
Air Cavalry A	39,95
Aladdin JR	39,95
Asterix JR	39,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <a> A	39,95
Cutthrout Island A	29,95
Donald in Maui Mall.	39,95
Donkey Kong C. 2	39,95
<dt. Anleitung>	
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a/OV>	19,95
FIFA Soccer '96	29,95
Harvest Moon RPG	39,95
Incr.Crash Dummies	19,95
John Madden	19,95
Judge Dredd A	29,95
Justice League B	29,95
Kirby´s Dream C. a	39,95
Kirby´s Fun Pack	39,95
Kirby´s Ghost Trap	39,95
Lost Vikings 2	39,95
Lucky Luke JR	39,95
Lufia incl. Berater	39,95
Magical Quest	39,95
Mickey & Minni	39,95
Mohawk & Headph.	29,95
Mr. Do A	29,95
NBA Give'n Go	39,95
NBA Hangtime	29,95
NBA Live '97	39,95
NHL Hockey '96	29,95
NHL Hockey '97	39,95
N. Mansell World C.	39,95
Pac Man 2 JR	39,95
PGA Tour Golf '96	39,95
Pinball Dreams G	39,95
Prehistorik Man JR	29,95
Primal Rage A	29,95
Puzzle Bobble G	39,95
Realm JR	29,95
Revolution X A	29,95
S.O.S. Sink or Swim	39,95
Schlümpfe 1 & 2 je	39,95
Secret of Evermore incl. Spielberater	49,95
Shaq Fu <a> A	29,95
Sim City G	49,95
Sonic Blastman <a>	29,95
Spirou JR	39,95
Star Trek DS9 A	29,95
Star Trek NG A	49,95
S. Bomberman 2	59,95
S. Int. Cricket <a>	39,95
S. Drop Zone	39,95
S. Mario World <a>	39,95
S. Mario World 2	49,95
Super Metroid A	39,95
Super Morph	39,95
Super Star Wars <a>	29,95
S. Streetfighter 2	39,95
Super Tennis	39,95
T 2 Arcade Game	39,95
T 2 Judgment Day	39,95
Tetris Attack G	39,95
Tim im Sonnentempel	39,95
Tim in Tibet JR	39,95
Timecop A	19,95
Toy Story JR	39,95
Troddlers <175 Lev.>	49,95
Vortex	29,95
Warlock	39,95
Weapon Lord B	39,95
Whizz	39,95
Wild Guns A	39,95
Williams Arcade Hits	29,95
Winter Gold	59,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms G	39,95
Zero the Kamikaze a	29,95
Zoop G	29,95

S-NES Zubehör:

5 Spieler Adapter	19,95
Antennenkabel	19,95
Antennen-Umschalter	4,95
Joyboard Arcade	39,95
RGB Kabel "Scart"	19,95
S-Nes Konsole	139,95
S. Scope & 6 Games	89,95

NINTENDO 64

A Bug´s Life	89,95
Armorines in Projekt Swarm dt.	79,95
Armorines in Projekt Swarm a / uncut	89,95
Army Men (02)	99,95
Banjo & Kazooie	84,95
Battle Zone (02)	109,95
Castlevania 3D	89,95
Command & Conq.	109,95
Daikatana (03)	109,95
Destruction Derby	99,95
Donkey Kong & 4 MB Ram Erweiterung	129,95
Earthworm Jim 3D	79,95
ECW Hardcore Rev.	99,95
EPGA Golf (02)	89,95
F1 World Grand P.2	79,95
Fighters Destiny B	69,95
Fighting Force	109,95
Gauntlet: Legends	89,95
Gex 3: Deep Cover	109,95
Grand Theft Auto (2)	94,95
Hot Wheels R	79,95
Jet Force Gemini	99,95
Lego Racers	104,95
Mario Golf SP	99,95
Mario Party G	84,95
Monster Truck M.	89,95
Mystical Ninja 2	89,95
NBA Jam 2000	89,95
NBA Live 2000	99,95
New Tetris, The	84,95
Nuclear Strike (02)	109,95
Premier Manager	89,95
Rainbow Six	94,95
Rayman 2	99,95
Ready to Rumble	89,95
Resident Evil 64	124,95
Road Rash	99,95
Roadsters 99	89,95
Rocket Robot on W.	109,95
RTL World L. Soccer	99,95
Ruff & Tumble (02)	104,95
Rugrats Schatzs.	89,95
Shadowgate RPG	89,95
Shadowman	99,95
South Park	99,95
South Park Luv Sh.	89,95
South Park Rally	89,95
Space Race (02)	109,95
Star Wars Racer ab	79,95
Star Wars Rogue S.	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Supercross 2000	99,95
Tony Hawk Skateb. (03)	
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
Turok - Legenden des verlorenen Landes	79,95
Turok Rage Wars (a / uncut)	89,95
Ultimate Football (2)	99,95
Vigilante 8: 2.Teil (2)	89,95
WCW Mayhem	99,95
World Driver Champ.	99,95
Worms Armageddon	99,95
Wrestlemania 2000	109,95
WWF Attitude	99,95
Xena Warrior Princ.	99,95
Zelda 64 RPG	89,95
Zero Hour "uncut"	109,95

Sonder-angebote:

Aero Gauge R	39,95
Air Boarder 64 R	49,95
Beetle Adv. Racing	39,95
Blast Corps	49,95
Body Harvest A	49,95
Bomberman 64 G	49,95
Bomberman Hero	49,95
Buck Bumble A	39,95
Bust-A-Move 2 G	39,95
Bust-A-Move 3 G	49,95
Charlie Blast Cha.	39,95
Chopper Attack A	49,95
Clayfighter 63 1/3	39,95
Cruis´n World R	49,95
Dark Rift B	39,95
Dual Heroes B	39,95
Extreme G R	39,95
Extreme G 2 R	49,95
F1 Pole Position R	39,95
F1 World GP	59,95
F-Zero X R	59,95
FIFA Soccer '98	49,95
Flying Dragons B	59,95
Forsaken A	39,95
Frankreich 98	59,95
G.A.S.P. B	39,95
Gex 2 - 3D JR	59,95
Hexen A	39,95
Holy Magic Century	49,95
Iggy´s Reckin Balls	59,95
Int. Superstar Soccer	39,95
Int. Super.Soccer 98	39,95
John Madden 64	29,95
John Madden '99	49,95
Knife Edge	69,95
Lylat Wars & Rumble	59,95
Mace The Dark Age	49,95
Mario Kart R	64,95
Micro Machines	39,95
Mischief Makers	39,95
Multi Racing Champ.	39,95
Mystical Ninja	49,95
Nagano Winter Olymp.	49,95
Nascar Racing 99	39,95
NBA Courtside	39,95
NBA Jam '99	39,95
NBA Live '99	39,95
NBA Pro 98	39,95
NBA Pro 99	49,95
NFL Quaterback 98	29,95
NHL Breakaway 98	29,95
NHL Breakaway 99	49,95
NHL Hockey '99	39,95
NHL Pro 99	49,95
Off Road Challenge	49,95
Olympic Hockey	29,95
Penny Racers	49,95
Pilotwings	49,95
Racing Simulation	59,95
S.C.A.R.S. R	49,95
Silicon Valley	39,95
Star Shot	29,95
Tetrisphere G	49,95
Tonic Trouble	49,95
Turok	59,95
Turok 2 A	49,95
Turok 2 <a/uncut>	59,95
Twisted E. Snowb.	49,95
V-Rally R	59,95
Virtual Chess G	39,95
Virtual Pool G	49,95
Waialae C. Club Golf	49,95
Wave Race R	59,95
W.Gretzky Hockey	29,95
Gretzky Hockey 98	39,95
WCW Revenge	49,95
Wetrix <a> G	39,95
Wipeout 2097 R	39,95

N64 - ZUBEHÖR:

Nintendo 64	189,-
N64 & Star Wars R.	269,-
Akku Set	39,95
Antennenkabel	29,95
AV Kabel Cinch	19,95
Dekorkit Shadowman	19,80
Dekor kit Turok	19,80
Expansion Pack Org.	39,95
Joyboard	79,95
Joypad je	34,95
Joypad Orginal je	44,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad <3 in 1>	89,95
Lenkrad V3	109,95
Memory Card 1 MB	24,95
Memory Card 8 MB	49,95
RGB Kabel	19,95
Rumble Pak & MC	24,95
S-VHS Kabel	19,95
SV 303 Super Pad	39,95
SV 362 Shark Pad	49,95
Ultra Racer	49,95
X-ploder	89,95

Figuren:

Akte X je	29,95
Alien / T2 ab	19,95
Alphaflight je	29,95
...& Batman Video	39,95
Banyo & Fahrzeug	29,95
Bone je	29,95
Crash Bandicoot je	29,95
Diddy Kong & Fahrz.	29,95
Duke Nukem	24,95
Final Fantasy 8 je	29,95
Lady Death je	29,95
Lara Croft ab	39,95
Major < Quake >	19,95
MGS ab	19,95
Move Maniacs ab	24,95
Pokemon ab	19,95
Pokemon Flummi	14,95
Resident Evil ab	24,95
Spawn ab	24,95
Star Wars ab	19,95
Tekken 3 je	29,95
X-Men je	34,95
Zelda - Ganon	29,95
Zelda 3er Set	29,95
Ferrari Modelauto	59,95
Kissen "Disney" je	19,95

Importe auf Anfrage
<keine Nintendo-Importe!!!
02504 - 933012

Dreamcast:

Dreamcast	459,-
Controller	49,95
DekorKit Elfe im Ring	19,80
DekorKit Shadowman	19,80
DekorKit Trick Style	19,80
Gun (Pistole)	69,95
Joypadverlängerung	19,95
RGB Kabel Special	29,95
Vibrationpak	39,95
Visual Memory	49,95
Aero Wings	79,95
Billiard Nights	84,95
Blue Stinger A	89,95
Buggy Heat R	84,95
Dynamite Cop 2 A	84,95
Evolution (02)	84,95
F-1 World G.P.	89,95
Fighting Force 2	84,95
House of the Dead	89,95
HydroThunder	99,95
Incoming A	89,95
Pen Pen R	89,95
Power Stone	84,95
Psychic Force	89,95
Ready 2 Rumble	99,95
ReVolt	89,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95
Snow Surfers	84,95
Sonic Adventures	84,95
Soul Calibur	99,95
Soul Fighter	89,95
South Park Rally	89,95
Speed Devils	79,95
Suzuki Alstare Racer	79,95
Tee Off (02)	89,95
Tokyo Highway C.	79,95
Toy Commander	84,95
Trick Style	79,95
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd O.	99,95
Virtua Fighter 3	84,95
Worldwide Soccer	79,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Attitude	79,95

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice"

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am Nächsten Tag bei Ihnen!!!

LADENGESCHÄFTE:
Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
48143 Münster * Windthorststr. 13
Bielefeld Brackwede * Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren * Strotheweg 12
Händleranfragen willkommen !
% = Bewertung 64 Power

http://www.freaksshop.de

Wir haben fast 100.000 PC- und Videospiele- Artikel auf Lager!

a = ausländische Version / Rote Schrift auf Schwarze Balken = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spiele

Zelda 64 * WCW/NWO Revenge * Turok Ragewars * Turok 2 * Star Shot * Star Wars Racer * Star Wars R. Squ. * Smash Brother * Silicon Valley

Wir führen auch: Mega Drive- und Mega CD, PlayStation, Saturn, Spieleberater, PC CD-Rom, Manga, DVD & Laserdisc

Lesertests Jetzt bist du am Drücker!

Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt.

Carmageddon 64

▼ WIR MEINTEN

Die Optik ist trotz Speichererweiterung etwas enttäuschend, der absolute Spaßkiller sind jedoch die schlecht animierten Dinosaurier. Außerdem leidet die Atmosphäre sehr unter den bundesdeutschen Einschränkungen. Das beste Feature des Spiels stellt immer noch der Multiplayer-Modus dar, der wenigstens teilweise für die Schwächen entschädigt.

Björn Seum, Ausgabe 12/99, Wertung **70%**

DU MEINST ▼

Eigentlich mag ich Rennspiele, die sich nicht nur aufs "Erster werden" beschränken. Auf den Strecken ist überhaupt nichts los. Mit einer verdammt schlechten Steuerung muss man massenhaft gleich aussehende Saurier plattfahren, die ihre Richtung animationslos um 45° wechseln. Auch der Mehrspielermodus macht mehr Frust als Spaß! Unerfahrene Mitspieler drücken ständig die Bergungstaste, weil die Steuerung einfach das Letzte ist!

Michael Hons, Linden, Wertung **52%**

Donkey Kong 64

▼ WIR MEINTEN

Mit *Donkey Kong 64* ist Rare der erwartete Megahit geglückt. Die Steuerung ist nahezu perfekt, die Kamera auf verschiedene Arten automatisch nachjustierbar. Außerdem ist das Spiel riesengroß und wird zudem durch mehrere Dutzend Minispiele aufgelockert. Gleichzeitig ist die Fernsicht überwältigend, von Nebel oder spürbaren Ladezeiten keine Spur!

Florian Seidel, Ausgabe 12/99, Wertung **95%**

DU MEINST ▼

Auch ich finde dieses Spiel absolut überzeugend (um nicht zu sagen: GEIL). Allerdings ist die Grafik nicht gerade die beste, die ich mir auf dem N 64 vorstellen kann (vor allem mit Expansion Pak). Der Spielspaß kommt hingegen bei *DK 64* nicht zu kurz. Ein Gag jagt den anderen. Wenn das Spiel doch bloß nicht so leicht gewesen wäre (seufz, schmacht...).

Pierre Wisnia, Waren (Müritz), Wertung **95%**

Racing Simulation 2

▼ WIR MEINTEN

Hier ist es die Mischung, die stimmt. Realismus, Gameplay und technische Umsetzung befinden sich auf gleich gutem Niveau und bieten keine Ausreißer nach oben oder unten. Die Grafik läuft auch dann noch mit konstanter Frame-Rate, wenn der Verkehr mal dichter wird. Trotzdem: Erste Wahl bleibt Nintendos *F1 World Grand Prix 2*.

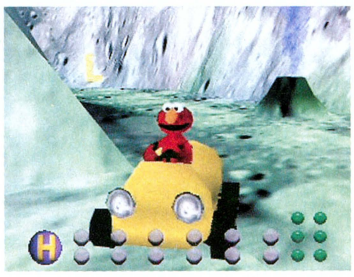
Martin Mirbach, Ausgabe 01/00, Wertung **84%**

DU MEINST ▼

Racing Simulation 2 ist um einiges realistischer als alle anderen Formel 1-Spiele. Es hat eine sehr gute, schnelle Grafik, und man kann sehr viel an den Wagen einstellen. Im Gegensatz zu *F1 World Grand Prix* verhalten sich die Gegner auch viel realistischer, und man merkt einen großen Unterschied zwischen den Teams. Genial!

Johannes Wenisch, Würzburg, **91%**

Elmo´s Letter Adventure



▼ WIR MEINTEN

Elmo´s Letter Adventure soll Kindern die Möglichkeit geben, gemeinsam mit ihren Lieblingen aus der Sesamstraße spielerisch das Alphabet zu lernen. Optisch und soundtechnisch kann das Spiel überzeugen, die Steuerung wurde den Fähigkeiten eines 3- bis 6-jährigen Kindes angepasst. Für deutsche Vorschulkinder ist die englische Version allerdings nur bedingt geeignet.

Björn Seum, Ausgabe 02/00, Wertung **65%**

DU MEINST ▼

Da ich meine Tochter (Lilly, 5 Jahre) zweisprachig erziehen möchte, war ich froh über eure Besprechung von *Elmo´s Letter Adventure*. Ich habe mir das Spiel besorgt und den Kauf nicht bereut. Aufmachung und Handhabung gehen meiner Tochter so leicht von der Hand, dass sie sich ganz auf die neue Sprache konzentrieren kann. Ein echter Tipp!

Mike Rabatoire, Saarbrücken, Wertung **85%**

DESIGN: KREATIVKONTOR · PHOTO: CONNY STEIN

JOYTECH OFFICIAL JORDAN GRAND PRIX™ RACING WHEEL FÜR PSX™ UND N64™

Jordan GRAND PRIX

Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung. Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich!
Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.

4 TIMES QUALITY TESTED 4xQ 4-FACH QUALITÄTSGEPRÜFT

Kabel*/** für Extension, Link, RGB; Multi Tab*

Gameboy™-Zubehör Pocket Pouch Light Magnifier Battery Pack

Expansion RAM** Memory Cards*/** Jolt Packs**

PlayStation™ Mouse* 2 control buttons

Bio>Grip Advanced Joystick*

Controller Plus 64**

Analogue Controller Plus* Dual Force

Arcade Light Gun* Blaster Light Gun*

Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel*/**

The AirPad™*

*PSX™ kompatibel

**N64™ kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

Posthütte

Yoohoo

Es ist schon faszinierend. Wenn man sich die neuen Games anschaut und sich dann erinnert, mit was wir uns noch vor vier, fünf Jahren abgegeben haben... unglaublich, dieser technologische Fortschritt. Grafik, Musik, Geräusche, Rumble-Effekte – der Grenzbereich zwischen virtueller Welt und Wirklichkeit wird immer dünner. Nur zwei unserer Sinne wurden bisher sträflich vernachlässigt: das Schmecken und das Riechen. Nun, während erstere Wahrnehmungsform bekanntlich reine Geschmackssache ist, sollte zumindest doch unser Geruchssinn bei zukünftigen Neuentwicklungen berücksichtigt werden. Angeblich beschäftigen sich bereits einige Softwarefirmen mit einer solchen Option. Stell dir nur vor, du wanderst mit Link über eine Frühlingswiese, und der Duft blühender Veilchen liebkost deine Nase. Du bretterst über einen Formel 1-Parcours, und der beißende Geruch von verbranntem Gummi steigt dir in den Riechkolben. Du wuselst durch antike Pyramiden und atmest den Staub der Jahrtausende... Andererseits: So mancher lieb gewonnene Held erschiene plötzlich in einem ganz anderen Licht. Erträglich wäre da noch der verwegene Hauch von Schanell 69, mit dem Jill Valentine auf Männerfang geht. Schlimmer ist schon der tierische Knoblauchgeruch, den ein gewisser Mario auszuströmen pflegt; die derbe Rotweinfahne von Bruder Luigi scheint da nur nachvollziehbar. Wirklich hart kommt's allerdings beim edlen Shadow Man, der wie ein Sack toter Katzen müffelt. Und wer hätte gedacht, dass Lara Croft furchtbare Schweißfüße hat, die selbst für medizinische Laien auch über größere Entfernungen eindeutig diagnostizierbar sind. Und Mega-Held Duke Nukem? Nicht nur, dass er die Umwelt (und damit auch den Spieler, also dich) mit seinem Brechreiz erregenden Mauldampf peinigt, nein, er leidet zudem an einem besonders üblen Fall von chronischer Flatulenz. Das macht es ihm auch nahezu unmöglich, sich unbemerkt an seine Gegner heranzuschleichen. Pööööt, pööööt...

Euer Stinkstiefel
Onkel Tom

Achtung!
Neue E-Mail-Adresse:
posthuette@bristein.com

Rallye-Spiele

Hi, Onkel Tom,

dies ist jetzt mein vierter Brief an euch, und ich hoffe, dass er jetzt abgedruckt wird. Was ich noch sagen wollte: Ihr seid das aller-, aller-, allerbeste N 64-Mag, das es jemals gegeben hat und geben wird. Ich hab da noch ein paar Fragen:

1. Ist *Duke Nukem: Zero Hour* eigentlich indiziert oder nicht? Denn ihr habt geschrieben, dass es indiziert ist, aber bei Saturn in Neuss habe ich es vor kurzem für 129,95 DM gesehen.
2. Wann kommt denn genau dieses Jahr *Mario Party 2* heraus? Ich habe *Mario Party 1* und finde es total geil. Und *Mario Party 2* muss ich einfach haben.
3. Warum hat *NBA Live 2000* nur 87%? Es ist mein neuestes Spiel, und ich finde es wesentlich besser als 87%.
4. Ich möchte mir jetzt bald ein Rallye-Spiel kaufen. Kannst du mir vielleicht ein paar gute Rallye-Spiele nennen?
5. Wo bekomme ich das Dex Drive? Könnt ihr mir vielleicht sagen, wo ich es kaufen oder bestellen kann und wie teuer es ist?
6. Wird dieser Brief abgedruckt?
Biiiiiiiiiiiiiiiittttttttttttttteeeeeeeeeeee!

So, das war's auch schon. Ich wünsche auch noch viel Glück für die Zukunft.

Tobias Mußbach

Onkel Tom: Ab dem vierten Brief drucke ich grundsätzlich ab. So viel Einsatz muss einfach belohnt werden.
1 Ne, ne, ne, mein Lieber! Sowas legst du uns nicht in den Mund, *Zero Hour* ist nicht indiziert und wir haben das auch nie behauptet. Obwohl uns der freie Verkauf indizierter Titel bei Saturn nach unserem letzten Händlertest nicht gewundert hätte... 2 Die Importversion ist bereits im Handel. Die deutsche Fassung wird aller Voraussicht nach im April erscheinen. Im nächsten Heft gibt's dann hoffentlich was Definitives. 3 Die 87% sind ja auch kein Gottesurteil. Unsere Tester haben reichlich Erfahrung mit Videospielen und vergeben eigentlich recht angemessene Wertungen. Außerdem sind 87% doch ein prima Ergebnis für das Spiel. Wenn du trotzdem anderer Meinung bist, was ja durchaus in Ordnung ist, schreibst du einfach einen Lesertest und schickst ihn an uns. Mit ein bisschen Glück wirst du dort für deine Widerborstigkeit auch noch belohnt. 4 Lies doch einfach unser Heft – oder wenigstens den Nindex! Na, gut: Versuch's mit *V-Rally* oder *Top Gear Rally 2*. 5 Das Dex Drive kommt von InterAct und ist im gut sortierten Fachhandel erhältlich oder über die Inserenten in der big.N zu beziehen. 6 Och, Junge, nun reiß dich mal zusammen.

Teamfoto

Hallo, Onkel Tommy!

Ich finde, ihr schreibt das beste Mag der Welt. Als ich andere Mags gelesen hab, bin ich immer fast eingeschlafen, aber seitdem ich euer Mag lese, ist das endlich wieder anders. Und nun zu meinen Fragen.

1. Ich finde, ihr habt bei dem Spiel *Mischief Makers* eine viel zu hohe Bewertung. Denn meine Freunde und ich haben das Spiel gespielt, und es wurde uns schon nach zehn Minuten langweilig.
2. Wann kommt *Fighter's Destiny 2* auf den Markt? Und wenn, was darf ich für das Spiel berappen?
3. Ich habe den Test über das Spiel *F-Cup Maniax* in Ausgabe 1/2000 gelesen. Ist es ratsam, für das Spiel 150 DM zu berappen.
4. Ich hätte einen Vorschlag für euch! Es wäre nicht schlecht, wenn ihr einmal statt einem Poster ein Bild von dem gesamten Redaktionsteam beilegen würdet.

Euer treuer Leser

Dieter S.

Onkel Tom: Hallo, Onkel Dieter! Kann das sein, dass du ein ziemlich schläfriger Mensch bist? Möglicherweise ist das ja auch die Erklärung zu deiner ersten Frage... 1 Oh, Mann, das ist aber lange her. Ich fand die Bewertung von *Mischief Makers*, gelinde gesagt, sehr wohlwollend. Aber unsere Redakteure sollen ihr Handwerk wohl verstehen. Mir wurde der Titel übrigens schon nach fünf Minuten langweilig. Wie wär's, wenn wir beide mal `ne Selbsthilfegruppe gründen? 2 Bisher steht für Deutschland noch kein Release-Termin fest. 3 Das ist sehr ratsam, sonst kriegst du nämlich ziemlichen Ärger mit dem Verkäufer. Wenn du mich aber fragst,

ob das Spiel 150 Mark wert ist: *F-Cup Maniax* ist sicherlich kein Überflieger, aber es gibt halt zurzeit keine nennenswerten Alternativen für unsere Konsole. Allenfalls vielleicht *Super Smash Bros*, ein starkes Spiel, das aber einen etwas anderen Touch hat, wenn du weißt, was ich meine. Als Import ist *F-Cup* zu allem Übel teurer als üblich. Lies dir noch einmal den Test durch und schau, ob du's irgendwo Probe spielen kannst. Wenn du dann immer noch nicht schlauer bist, musst du halt würfeln. ❹ Ja, das wäre ganz schön.

Klassenkampf

Hi, Tommyboy,

Mein Held! Danke, danke und nochmals tausend Dank, dass du für uns einen soooooooooo harten Sitzstreik vollzogen hast, nur um uns zu beglücken, danke! Also erstmal möchte ich sagen, dass ich nicht gedacht habe, dass jemand auf der ganzen Welt die 64 Power überbieten könnte, aber siehe da: Es ist geschehen. Ihr habt sogar *DK 64* verdrängt. Also das war so: Ich habe mir *DK 64* bestellt, und das sollte am 26.1.00 bei mir ankommen. Und genau an diesem Tag kam ja auch eure neue big.N, die mir meine Mami gleich aus unserem Supermarkt mitbrachte. Als ich dann nach Hause kam, lang auf meinem Tisch *DK 64* und die big.N (wieder mit einem Mega-Cover), und ich hatte die Qual der Wahl, was nun: erst lesen oder erst zocken? Nach einer 10-minütigen Gewissensrangelei hatte ich mich dann für euch entschieden und las, und las, und ich las immer noch bis spät in die Nacht hinein. Jetzt zu meinen Anliegen: Also ich bin in der 8. Klasse einer sehr gewöhnungsbedürftigen Realschule. Immer wenn irgendjemand das Thema Videospiele anspricht, geht es nur um die PSX, aber keiner erwähnt das viel bessere N 64. Wenn ich es dann mal anspreche, sagen alle gleich Baby-Konsole und solche Sachen. Warum nur? Was haben alle gegen das N 64? Na gut, es gibt weniger Spiele á la *Resident Evil* und *Silent Hill*, aber wenn man bedenkt, dass die PSX schon 2-3 Jahre länger auf dem Markt ist, ist das doch berechtigt, oder nicht?

Ich habe aber ein noch viel schlimmeres Anliegen: In einer Parallel-Klasse von mir haben alle *Duke Nukem: Zero Hour* und reden die ganze Stunde über dieses Spiel und machen Szenen aus dem Spiel nach. Ihr Lehrer hat das nun mitbekommen und will dieses Spiel dem Jugendamt melden. Kann es dann indiziert werden?

Nun zu meinen noch wichtigeren Fragen:

❶ Wird *Perfect Dark* in der deutschen Version entschärft werden?

❶ Wie seht ihr bis jetzt die Chancen für den Dolphin gegen die PS 2?

Naja, jetzt will ich mal Schluss machen, und ich wünsche euch noch weiterhin ein gutes Gelingen mit eurer Zeitung.

Michael Reichert

Onkel Tom: Deine Probleme mit den PSX-Zockern sind nichts Neues, auch wenn ich sie nicht nachvollziehen kann. Das N 64 ist eine ausgewachsene Konsole, für die inzwischen viele hervorragende Titel erhältlich sind. Die PSX ist zwar technisch unterlegen, aber auch nicht schlecht, und dafür gibt's ebenfalls viele Top-Spiele. Die Sache ist doch die: Wenn man viel Geld für eine Konsole ausgegeben hat, dann MUSS sie einfach toll sein. Ich habe mir letztens für ein mickriges Jahresgehalt einen schrottreifen Golf geholt, eine stinkreiche Freundin von mir dagegen einen neuen Beetle. In meinen Augen ist meine Karre natürlich die bessere (und das ist blanker Neid...)!
Die Sache mit dem Pauker, der zum Jugendamt rennen will, ist ja echt spannend. Aber lass ihn nur machen, schließlich muss er ja irgendwie mit den ganzen krassen Typen in seiner Klasse fertig werden. ❶ Welche deutsche Version? In Florians Feature über die Nürnberger Spielwarenmesse findest du schlechte Neuigkeiten über *Perfect Dark*. Du wirst ziemlich überrascht sein! ❷ Gut, besser, am besten.

Preisfrage

Huhuu, Onkel Tom!

Ich würd gern an der Preisfrage zu Jan-Phillip teilnehmen ;-)
Ist doch ganz einfach. Er meint *Donkey Kong 64*! Das hab ich sofort gewusst, weil ich auch seiner Meinung bin, dass *DK* viel zu sehr *BK* geworden ist. Aber wenn *DK* schon so *BK* ist, wie *BK* wird dann erst *BT* werden???
Bye

Ricca

Onkel Tom: Herzlichen Glückwunsch! Du hast die Preisfrage aus dem letzten Heft richtig beantwortet, und unser Florian hat deine Antwort aus allen richtigen Einsendungen herausgefischt. Jetzt die nächste Frage: Was hat Ricca gewonnen? a) Onkel Toms altes SNES, oder b) ein Pizza-Essen mit Onkel Tom, oder c) beides nicht? Dem Gewinner winkt der Preis, den eigentlich Ricca gewonnen hat.

DK-Frustschub

Ich halte hier Ausgabe 2/2000 in den Händen. Ich habe eure Tests mit denen anderer (seriöser!) Zeitschriften verglichen. Momentan scheinen eure Tests für eine 1- (okay, 2-) Konsolen-Zeitschrift noch ziemlich kritisch. Das ist GUT, weil andere eurer Konkurrenten (auch und vor allem zum Thema PSX) viel zu lasch bewerten. Ich hoffe doch schwer, dass sich das auch in Zukunft nicht ändern wird.
Ich möchte auf diesem Wege Richard Lötscher *(Richard konnte sich in der letzten Ausgabe nicht zwischen Zelda und DK 64 entscheiden. – Onkel Tom)* folgenden Tip geben: Wie Onkel Tom schon sagte, teste die Games am besten selbst an, ABER: Teste beide ausgiebig! Zumindest bei *Zelda* bin ich mir SICHER, dass du das Game zu schnell für schlecht halten könntest. (Man müsste es nämlich einige Zeit spielen, um sich reinzufuchsen. Dann ist es aber KRRRASSSS!!!!!!) Die Geschichte ist es, was zumindest mich an *Zelda V* so beeindruckt hat.
Bewerten eure Leser eigentlich immer zu gut, oder druckt ihr (ich würde annehmen aus Angst vor den Herstellern) nur die besseren Bewertungen von Spieletests seitens der Leser ab? Zumindest ist ein GROSSTEIL DER SPIELE zu gut bewertet worden.
Ich will das ändern: Ich habe mir (so um Weihnachten rum) *Donkey Kong 64* gekauft. Das Game hat eine überragend gute Grafik (Levelbauten, die im Umfang an *UNREAL* erinnern). Der Sound ist in Ordnung (besonders das Intro, ROFL!). Jedoch ist das Game an manchen Stellen (und ich bin bei weitem nicht der Einzige, der das meint!) unfair schwer und hat bei mir für einige Frustschübe gesorgt. Nur das überragende Gameplay hat mich MEHRMALS davon abgehalten, das Joypad in der Ecke zu VERNICHTEN!!! ROAR!
Wertung 90% (bei Frust: 85%)

K.m.@. - B.O.f.H. aus Neu Brandenburg

Onkel Tom: Also, wenn wir Angst vor den Herstellern hätten, dann würden doch wohl eher UNSERE Tests besser ausfallen, und nicht die unserer Leser, oder? Die Lesertests werden bei uns außerdem nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Das kann ich dir garantieren, du alter Schlawiner!

Mask of Mujula

O-o, Teletubbi sagt O-o zu Tom

Auch wenn ich mal kritisiere, ich kaufe euer Mag seit gut einem Jahr. Besonders die Features über Spielemessen, BPjS und ähnliches sowie die News sind super (kein Geschleime!). So, jetzt rede ich mir die Seele vom Leib: Jan-Philipp kann nur *DK 64* meinen, da Rare nach *Banjo-Kazooie* nur dieses Jump'n'Run rausgebracht hat. *JFG* meint er nicht, das habe ich selber!

❶ Kann man irgendwo in Deutschland Ideen zu N64-Spielen einschicken? Es würde mir auch nichts ausmachen, wenn es per E-Mail nach England oder in die USA geht, ich würde mir die Mühe machen und meinen Vorschlag übersetzen! Gibt es so etwas überhaupt?

❷ Warum druckt ihr auf die Poster immer so groß big.N und die Firma drauf? Bekommt ihr die nur so als Vorlage oder ist das nur Werbung?

❸ In eurer 2/2000 habe ich über ein nächstes Zelda gelesen: *Mask of Mujula*. Ist es ein Irrtum eurerseits oder habe ich mich im Internet verlesen, als ich auf der ehemaligen *Zelda Gaiden*-Seite jetzt groß und prächtig *Mask of Mujula* prangen sah? Ihr sagtet doch, *Zelda: Mask of Mujula* wäre nicht *Zelda: Mask of Mujula*!?!?

❹ Wenn ihr auf die Idee kommt, diesen Brief abzudrucken, dann schneidet bitte das hier heraus: Wofür haben wir den Konsolenkrieg? Würdest du etwa versuchen, einen begeisterten Macintosh-Besitzer zu überzeugen, dass er auf Windows umsteigt? Würdest du versuchen, einen Snowboarder zu überzeugen, er solle auf Ski umsteigen? Und was wäre, wenn du versuchen würdest, einen VW-Fahrer zu überzeugen, er solle seinen alten Wagen wegschmeißen und nur wegen dir sich einen nigelnagelneuen Audi (TT) kaufen? Ich schätze nein. Ich blicke ein wenig neidisch auf die PSX, da die jetzt *Grand Tourismo II* haben. Trotzdem käme es mir im Traum nicht auf, mir die PSX II zu kaufen. Und habt ihr nicht in eurem Verlag ein PSX-Mag?

❺ Am Game Boy gab es mal ein Spiel, das 16 in sich vereinte (Tennis, Panzerfahren, Auto, Tetris). Wird es so etwas auch für

das N64 geben? Also nicht *Namco Museum*-Spiele für Antiquitätensammler, sondern kleine Spiele aus verschiedenen Genres.

❻ Wieso will jeder den Game Boy-Teil weglassen? Etwas Neues soll sich erst einmal eingewöhnen.

❼ Irre ich mich, oder sollte es wirklich einmal *Mission: Impossible 2* geben? Wo bleibt denn das?

❽ N64-Spiele des Jahrhunderts: 1: Zelda 64 / 2: Donkey Kong 64 / 3: BronzeEye

❾ Warum kosten in Österreich die Spiele bis umgerechnet 130-150 Mark? Ich kenne nur die Preise aus dem Versand, das wären max. 120 Mark. Ich habe 19 Spiele, da ist der Unterschied immerhin schon eine schöne (Flasche) Stange Geld!

❿ [...]

Tobias Abel

Onkel Tom: Du hast die Preisfrage ebenfalls richtig beantwortet, aber leider nichts gewonnen. Als Trostpflaster drucke ich dafür deinen Brief ab. ❶ Natürlich kannst du das. Aber was für Ideen meinst du eigentlich? Willst du Verbesserungsvorschläge machen oder hast du eine Idee für ein ganz neues Spiel? Keine Ahnung. Aber die Adressen der entsprechenden Firmen findest du problemlos entweder bei uns im Heft oder aber im Internet. ❷ Das big.N drucken wir auf die Poster, weil das einfach schick aussieht, weil das inzwischen schon Kult ist und weil das Poster von uns ist. Und den Copyright-Hinweis MÜSSEN wir drucken, weil es so geschrieben steht (im Gesetz). ❸ Naja, du hast bestimmt schon bemerkt, dass wir in dieser Ausgabe ein Preview von *Zelda: Mask of Mujula* bringen. Der wird wohl deine Fragen beantworten. ❹ Wer hier was, wo, warum und wie herausschneidet, das entscheide allein ich, klar? Und was soll das überhaupt? Willst du sagen, dass ich den schwachsinnigen "Konsolenkrieg" fördere? Oder war das "du" eher allgemein gemeint? Ach, hätte ich das doch bloß rausgeschnitten... ❺ Für den Game Boy gibt es auch Module mit 64 und mehr verschiedenen Spielen aus etlichen Genres und von diversen Herstellern. Es handelt sich dabei um Raubkopien, die meist aus dem fernen Asien zu uns kommen und oft vollkommen buggy sind. Fürs N64 ist uns so etwas noch nicht untergekommen. ❻ Stimmt genau. "Jeder" ist aber stark übertrieben, wir kriegen viel Post von begeisterten GB-Freaks. Also ich mache mir um den Game Boy-Teil keine Sorgen. ❼ *Mission: Impossible 2* entpuppte sich leider als unmögliche Mission und wird fürs N64 nicht mehr erscheinen. Schade... ❽ Is gut. ❾ Ja, das hört sich nicht gut an. Warum das so ist, hat wohl mit der österreichischen Wirtschaft zu tun. Wir haben da leider keinen Einfluss drauf. Damit müssen sich die Österreicher abfinden. Dafür ist bei uns halt der Kaiserschmarren teurer als dort. Wenn also ein Österreicher mit 19 Videospielen ungefähr 93 Kaiserschmarren isst, hat er die Kohle locker wieder herausgeholt. ❿ So, ab hier wird jetzt geschnitten.

Rüffel für Nintendo

Hallo Freunde,

Ihr macht ein verdammt gutes Magazin, daß m.E. durch die Umstrukturierung noch besser geworden ist. Leider muß ich aber sagen, daß ich von Nintendo etwas enttäuscht bin. Es zieht sich einfach zu sehr in die Länge, bis gute Spiele auf den Markt kommen. Die permanenten Terminverschiebungen frustrieren auf die Dauer; so ging es mir mit *Turok 2*, *DN:Zero Hour*, *Buck Bumble* und einigen anderen Spielen, auf die ich Wochen bzw. Monate warten mußte. Außerdem sind die Preise einfach zu hoch. Es ist doch ein Witz, daß man die ganze Konsole mittlerweile für DM 199,- bekommt und die Spiele zum größten Teil immer noch DM 140,- kosten. Wo ist da die Verhältnismäßigkeit? Nintendo sollte auch ihre Lizenzkosten für die Software drastisch senken, sonst nützt die billige Konsole niemandem.

Ich beginne zu glauben, daß die 64-Bit Ära ihrem Ende entgegengeht. Jeder Händler, mit dem ich spreche, erzählt mir, daß mit N64-Produkten fast kein Umsatz mehr gefahren wird. Das, was dieses Jahr noch an Spielen angekündigt ist, sind noch die Nachwehen, die für kurze Zeit für ein Hoch sorgen werden (*Zelda Gaiden*, *Perfect Dark*). Ich werde mir deshalb einen Dreamcast zulegen, da mich das, was ich bisher von dieser Konsole gesehen habe, voll überzeugen konnte. Auch das Spieleangebot ist für eine drei Monate alte Konsole quantitativ und qualitativ überzeugend. Bis die anderen Hersteller mit ihren neuen, 700,- Mark teuren Superkonsolen soweit sind, daß sie auf dem deutschen Markt auftreten können, hat sich die Dreamcast wahrscheinlich schon auf dem Markt etabliert. Es sieht für mich nicht so aus, als würde SEGA alte Fehler wiederholen. Die Kinderkrankheiten wegen der Internet-Tauglichkeit müßten sie halt noch in den Griff bekommen.

Trotzdem werde ich meinem N64 noch eine ganze Weile die Treue halten, sei es wegen der phantastischen Multiplayer-Games, die man sich im Laufe der Zeit angeeignet hat und die nicht so ohne weiteres ersetzt werden können oder wegen solcher Knaller wie *Perfect Dark*. Auch euer Magazin werde ich zumindest noch so lange lesen, bis das Thema N64 nur noch Schnee von gestern ist. Weiterhin viel Erfolg wünscht euch

Michael Pitschula

Onkel Tom: Aaaah, herrlich dieser Brief. Die schöne alte Rechtschreibung! Das waren noch Zeiten... danke, Michael. Jetzt zum Inhalt: Bis das N64 nur noch "Schnee von gestern" sein wird, kann es noch ein ganzes Weilchen dauern. Auch glaube ich kaum, dass der Handel mit dem N64-System keine Umsätze mehr fährt – sieh dir mal die amerikanischen Verkaufsergebnisse auf der Serviceseite an. Die Sache ist doch vielmehr so: Wenn eine neue Konsole angekündigt wird – und ich rede jetzt vom Dolphin! – sind viele Nintendo-Zocker erst einmal ein wenig verunsichert, ob sie sich weitere N64-Spiele zulegen sollten. Für die Software-Hersteller heißt das, sie müssen fortan absolute Spitzenqualität abliefern, um weiter im Rennen zu bleiben. Und das kann jeden N64-Besitzer nur freuen. Was die Spiele angeht, erwarten wir in diesem Jahr Qualität wie nie zuvor! Trotzdem, den größeren Teil des 64-Bit-Zeitalters haben wir wohl schon hinter uns... (schnief). WO BLEIBT MEIN DOLPHIN?!!

Charts, Charts, Charts

Neu ●
Rauf ▲
Runter ▼
Gleich ◆

Nintendo 64

Überraschung an der Spitze: Rayman gibt noch einmal Gas und bringt Nintendos Affensippe in Bedrängnis. Die Neueinsteiger des Vormonats konnten ihre Positionen weitgehend halten, vier neue Titel sind hinzugekommen – von denen zwei auf Anhieb den Sprung in die Top Ten schafften. Einer davon ist Rainbox Six. Wer hätte das gedacht?

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Unsere Wertung
●	1	1	Donkey Kong 64	Nintendo	95 %
▼	2	10	Rayman 2	Ubi Soft	90 %
◆	3	3	The Legend of Zelda	Nintendo	98 %
◆	4	4	Mario Party	Nintendo	86 %
▼	5	2	Jet Force Gemini	Nintendo	91 %
●	6	—	Rainbow Six	Take 2	78 %
▼	7	6	Hybrid Heaven	Konami	78 %
◆	8	8	Super Smash Brothers	Nintendo	87 %
▼	9	5	Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	91 %
●	10	—	Destruction Derby 64	THQ	69 %
▲	11	18	Armorines	Acclaim	64 %
◆	12	12	Command & Conquer	Nintendo	85 %
●	13	—	Xena: Talisman of Fate	Virgin	74 %
▼	14	7	Box Champions	EA	66 %
▲	15	16	Rocket	Ubi Soft	84 %
●	16	—	Lego Racers	Lego Media	64 %
◆	17	17	Earthworm Jim 3D	Virgin	70 %
▼	18	9	Mario Golf	Nintendo	90 %
▲	19	20	RTL World League Soccer	THQ	55 %
▼	20	11	Carmageddon 64	Virgin	70 %

Most Wanted!

Auf diese zehn Spiele (oder PAL-Versionen) warten wir in der Redaktion am meisten:

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Zelda Gaiden	Nintendo	Nintendo
2	Perfect Dark	Rare	Nintendo
3	Eternal Darkness	Silicon Knights	Nintendo
4	Pokémon Snap	HAL	Nintendo
5	Pokémon Stadium	HAL	Nintendo
6	Banjo-Tooie	Rare	Nintendo
7	StarCraft 64	Nintendo	Nintendo
8	Spider Man	Syrox	Activision
9	ECW HC Revolution	Acclaim	Acclaim
10	Aidyn Chronicles	H2O	THQ

Game Boy Top 10

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
◆	1	1	Pokémon – blau	Nintendo
◆	2	2	Pokémon – rot	Nintendo
●	3	—	Mission: Impossible (Color)	Infogrames
▲	4	5	Duke Nukem (Color)	GT Interactive
▼	5	3	Zelda DX (Color)	Nintendo
▲	6	9	Worms: Armageddon	Infogrames
●	7	—	Mickey´s Racing Adventure (Color)	Nintendo
◆	8	8	Antz (Color)	Infogrames
●	9	—	WWF Wrestlemania 2000	THQ
▼	10	7	Tarzan (Color)	Activision

US-Bestseller

Was geht derzeit in Amiland am häufigsten über die Theke, inklusive Vorbestellungen? Wir haben die Antwort:

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	WWF Wrestlemania 2000	THQ	THQ
2	Pokémon Stadium	HAL	Nintendo
3	Harvest Moon 64	Natsume	Crave
4	Mario Party 2	Hudson Soft	Nintendo
5	Perfect Dark	Rare	Nintendo
6	Donkey Kong 64	Rare	Nintendo
7	Rainbow Six	Saffire	Take 2
8	Indiziert	Angel Studios	Virgin
9	Roadsters	Titus	Virgin
10	Pokémon Snap	HAL	Nintendo

Donkey Kong 64

Ray Man 2

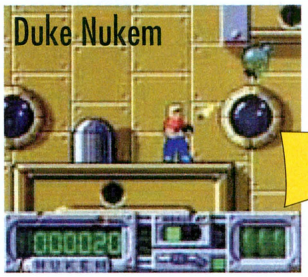
Rainbow Six

Publisher Top 10

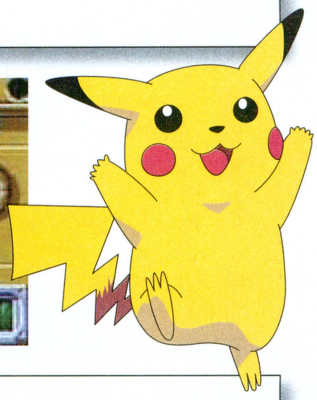
Wer vertreibt die besten Spiele? Um das herauszufinden, bekommt ein Publisher für jedes von ihm in den Handel gebrachte Spiel einen Punkt. Einen Zusatzpunkt gibt es jeweils für eine Wertung von über 80 bzw. über 90 Prozent. Für jedes Spiel, das mit weniger als 50 Prozent bewertet wurde, ziehen wir einen Strafpunkt ab. Grundlage sind alle PAL-Tests in der 64 Power/big.N. Importe und Spiele, die auf dem Index gelandet sind, haben wir nicht berücksichtigt.

Platz	Publisher	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Nintendo	24	19	12	3	52
2	Acclaim	18	13	7	1	37
3	Konami	12	5	4	0	21
4	EA (Sports)	8	7	1	1	15
5	Ubi Soft	7	6	1	0	14
6	GT Interactive	7	4	1	0	12
7	Infogrames	5	5	0	0	10
8	Mitsui	5	1	1	1	6
9	THQ/Virgin	4	2	0	0	6
10	Activision	4	0	0	0	4

Mission Impossible



Duke Nukem



Entwickler Top 10

Und wer entwickelt die besten Spiele? Wir ermittelten diese Rangliste nach dem gleichen Prinzip wie die Publisher-Charts. Tests der vorliegenden Ausgabe werden in beiden Fällen erst im Folgemonat berücksichtigt.

Platz	Entwickler	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Acclaim	12	10	6	1	27
2	Nintendo	8	8	7	0	23
3	EA (Sports)	7	6	2	1	14
4	Rare	5	4	3	0	12
5	Ubi Soft	5	4	1	0	10
6	Midway	5	3	0	0	8
7	Konami	3	3	2	0	8
8	Titus	4	2	0	0	6
9	Paradigm	4	2	1	2	5
10	LucasArts	2	2	1	0	5

Redaktionscharts

Wir über uns – so lautet das Motto dieser Seite. Damit du siehst, was das big.N-Team spielt, hört, liest und sonst so macht.

Florian Seidel
Favoriten

Spiele Top 3

1. South Park: Chef's Luv Shack
2. Tetris DX (GB)
3. Ridge Racer 64

Buch: James Clavell: Shogun
Film: The Sixth Sense
CD: Kiroro: Nagai Aida
Und sonst? Verlegt nie etwas, auch keine Doktorarbeiten.

Martin Mirbach
Favoriten

Spiele Top 3

1. Daikatana
2. Micro Machines I & II
3. Harvest Moon 64

Buch: Charles Bukowski: Ausgeträumt
Film: The Sixth Sense
CD: Slade: Slade On Stage
Und sonst? Freut sich auf die Slade-Tournee.

Michel Kieselstein
Favoriten

Spiele Top 3

1. Ridge Racer 64
2. Roadsters 2000
3. Super Mario Kart (SNES)

Buch: Plötz: 10.000 Mark Monatsrente mit G3 Aktien.
Film: Die neun Pforten
CD: Frans Bauer, immer nur Frans Bauer
Und sonst? Macht zur Abwechslung mal Skiurlaub.

Tom Gerlach
Favoriten

Spiele Top 3

1. PGA Golf: European Tour
2. Harvest Moon 64
3. Rayman (GB)

Buch: Barbara Cartland: Unerreichbar wie die Sterne
Film: Toy Story 2
CD: Die dritte Generation: Für morgen
Und sonst? Freut sich, dass er ab April nicht mehr Kaffee kochen muss

Martin Messing
Favoriten

Spiele Top 3

1. Resident Evil 64
2. Zelda: Ocarina of Time
3. Jet Force Gemini

Buch: Konz: 1000 legale Steuertricks
Film: The Sixth Sense
CD: KoRn: Issues (der Hammer!)
Und sonst? Bastelt an seiner Homepage (www.maddin.com)

Björn Seum
Favoriten

Spiele Top 3

1. Ridge Racer 64
2. Bassmaster
3. Rainbow Six

Buch: Hajo Friedrichs: Journalistenleben
Film: End of Days
CD: Stabbing Westward: Wither blister burn & peel
Und sonst? Bereitet fleißig seinen Umzug vor.

Benjamin Kegel
Favoriten

Spiele Top 3

1. Gauntlet Legends
2. Resident Evil 64
3. Turok: Rage Wars

Buch: Regeln im Straßenverkehr für Anfänger
Film: South Park
CD: WWF – The Music
Und sonst? Sitzt an einer neuen AD&D-Kampagne.

Karsten Rohloff
Favoriten

Spiele Top 3

1. Daikatana
2. Resident Evil 64
3. Armorines (GB)

Buch: Raymond Werrie: Jungfrauenblut
Film: Anatomie
CD: Lacrimosa: Stille
Und sonst? Geht zum Fasching als Darth Maul.

Martin Wilmer
Favoriten

Spiele Top 3

1. Donkey Kong 64
2. Pokémon (GB)
3. Mario Kart 64

Buch: Augustin Wibbelt: Gesammelte Werke
Film: End of Days
CD: Tori Amos: Boys for Pele
Und sonst? Will endlich eine eigene Sekte gründen.

Service

Awards für alle!

Warum vergeben wir eigentlich keinen big.N-Award auf Game Boy-Spiele, die mit der Höchstwertung bedacht wurden? Immer wieder tauchte diese Frage auf den bisher bei uns eingegangen Leserumfragen auf. Okay, ihr habt es so gewollt! Ab der nächsten Ausgabe machen wir´s so, aus Gründen der Fairness vergeben wir die begehrte Auszeichnung nachträglich an folgende Spiele:

- Dragon Quest Monsters
- Duke Nukem
- Konami GB Collection 2
- Mario Golf
- Mickey´s Racing Adventure
- Micro Machines I & II Twin Turbo
- Pokémon Rot/Blau
- Rayman
- Super Mario Bros. Deluxe
- Worms Armageddon

Nintendo deklassiert die Konkurrenz!

Jetzt sind die offiziell, die Durchverkäufe aller Videospiele im Jahre 1999 in den USA. Und was sollen wir sagen? Nintendo ist in der Top Ten gleich sechs Mal vertreten, belegt sogar die Plätze eins bis fünf. Pokémon sei dank!

Platz	Titel	System	Vertrieb
1	Pokémon Blau	GB	Nintendo
2	Pokémon Rot	GB	Nintendo
3	Pokémon Gelb	GB	Nintendo
4	Pokémon Pinball	GB	Nintendo
5	Pokémon Snap	N64	Nintendo
6	Donkey Kong 64	N64	Nintendo
7	Gran Turismo	PSX	Sony
8	Super Smash Bros.	N64	Nintendo
9	Driver	PSX	GT Interactive
10	Spyro The Dragon	PSX	Sony

Fremdsprachen für alle

So, so! Japanisch reicht euch also nicht? Ihr hättet es auch noch gern auf Englisch, obwohl die Begriffe häufig gleich sind? Uns soll`s recht sein...

Abbrechen	やめてください	Quit
Arcade	アーケード	Arcade
Button	ボタン	Button
Datum	日付	Date
Deutsch	ドイツです	German
Einstellungen	環境	Settings
Ende	終り	End
Englisch	英語です	English
Fortsetzen	続いてください	Continue
Schwer	硬いのです	Hard
High Score	高いスコア	High Score
Ja	はい	Yes
Leicht	容易です	Easy
Mittel	中位	Medium
Nein	全く	No
Sprache	言語	Language
Start	出発してくださいリセット	Start
Strecke	トラック	Track

Adressen, Websites, Hotlines

Acclaim
Leuchtenbergring 20
81677 München
Hotline: 089-32940600
Mo, Mi, Fr 14-19 h
Website: http://www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstr. 1
85737 Ismaning
Hotline: 0190-510055
Mo-Fr 14-18 h, Sa 16-18 h
Website: http://www.activision.de
E-Mai: info@activision.de

Codemasters GmbH
Rosenheimer Str. 139
81671 München
Hotline: nein
Website: http://www.codemasters.de
E-Mail: nein

Crave Entertainment
Wichmannstr. 4 / Haus 13
22607 Hamburg
Hotline: nein
Website: http://www.crave.de
E-Mail: nein

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen
Hotline: 01907-87906
Mo-Fr 9.30-17.30 h
Website: http://www.ea.com
E-Mail: de-support@ea.com

GT Interactive
Kundenservice
c/o maxupport
Falkenstr. 13
33758 Schloß Holte-Stukenbrock
Hotline: 01905-10050
Mo-So 15-20 h
Website: http://www.gtinteractive.de
E-Mail: gtinteractive@maxupport.de

Hasbro Interactice
Marktstr. 1
33602 Bielefeld
Hotline: 01805-427276
Mo-Fr 14-18 h
Website: http://www.hide.de
E-Mail: service@hide.de

Infogrames Deutschland
Robert-Bosch-Str. 18
63303 Dreieich-Sprendlingen
Hotline: 0190-510550
Mo-Fr 11-19 h
Website: http://www.infogrames.de
E-Mail: hotline@infogrames.de

Konami of Europe GmbH
Berber Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 069-95081288
Mo-So 14-18 h
Website: http://www.konami-europe.com
E-Mail: nein

Lego Media
c/o Harvard PR GmbH
Goethestr. 26
80336 München
Hotline: 0190-510550
Website: http://www.lego.de
E-Mail: hotline@infogrames.de

Mindscape Entertainment
c/o TLC The Learning Company GmbH
Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190-87326810
Mo-Fr 14-19 h
Website: http://www.learningco.de
E-Mail: hotline@learningco.com

Take 2 Interactive GmbH
Agnesstr. 14
80798 München
Hotline: 0190-87326936
Mo-Fr 12-20 h
Website: http://www.take2.de
E-Mail: nein

THQ
Softgold GmbH
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131-607333
Mo, Mi, Fr 15-18 h
Website: http://www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Hotline: 0190-888241210
Mo-Fr 8.30-16 h
Website: http://www.ubisoft.de
E-Mail: nein

Virgin Interactive Deutschland GmbH
Borselstr. 16c
22765 Hamburg
Hotline: 040-89703300
Mo-Fr 15-20 h
Website:http://www.virgininteractive.de
E-Mail: hotline@setuppcs.de

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim
Hotline: 060-26940940
Mo-Fr 13-19 h
Website: http://www.nintendo.de
E-Mail: info@nintendo.de

Riesenangebot

Superpad 64 + Tremorpak!

Abonniere die *big.* **N.**
Jeden Monat mit
prallem **Tippsbuch** und
Game Boy Teil!

Wenn Du jetzt einen Abonnenten wirbst, erhältst Du das Superpad in der farbe eigener Wahl plus ein Tremorpack!
Bedingungen: Der von Dir geworbene Leser darf in den vergangenen 12 Monaten nicht Abonnent der big N gewesen sein! Und Du darfst Dich nicht selbst werben!

AUCH **OMA, ONKEL, TANTE, BELLO** USW DÜRFEN WERBEN.

Bitte sende einen dieser Coupons oder eine Kopie davon in einem Umschlag an:
big N, Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau

GESCHENKCOUPON **Diesen Coupon bitte benutzen, wenn Du einen neuen Abonnenten werben möchtest.**

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das big N-Abonnement *(bitte ankreuzen)*

Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 97,- (Schweiz und Österreich: DM 107,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Persönliche Angaben *(bitte in Blockschrift)*

Vorname, Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

Unterschrift:
bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei Big N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle
(andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

- ☐ Geld liegt bei
- ☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: .....

Bankleitzahl: .....

Geldinstitut/Ort: .....

Datum, Unterschrift:
(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich habe den nachfolgenden Abonnenten geworben und bitte um Zusendung des Superpad P307 (bitte Farbe angeben, rot, blau, schwarz, grün) + Tremorpak:

Vorname, Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

Superpad-Farbe: .....

Unterschrift:

Bitte beachten: Die Geschenken wirden nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten verschickt, frühestens aber nach Ablauf der Widerrufsfrist.

SPAR COUPON **Diesen Coupon benutzen, wenn Du selbst ein Abo bestellen möchtest!**

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das big N -Abonnement *(bitte ankreuzen)*

☐ Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von nur DM 55,- (Schweiz und Österreich: DM 65,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

☐ Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 82,50 inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Persönliche Angaben *(bitte in Blockschrift)*

Vorname, Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

Unterschrift:
bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei Big N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigen)

Ich zahle
(andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

- ☐ Geld liegt bei
- ☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: .....

Bankleitzahl: .....

Geldinstitut/Ort: .....

Datum, Unterschrift:
(Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Nindex

Die komplette Übersicht aller von uns getesteten N64-Spiele.

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
1080° Snowboarding	1-2	SPS	●	—	11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!
A Bug's Life	1	JNR	●	—	2/00	60%	Banjo krabbelt besser!
Aero Gauge	1-2	RSP	—	—	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!
Aerofighters Assault	1-2	ACT	●	—	1/98	41%	Tiefflug in Sachen Niveau.
Air Boarder 64	1-2	RSP	●	—	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.
All-Star Baseball 2000	1-4	SPS	●	●	6/99	93%	Astreines Spiel noch einmal verbessert!
All-Star Baseball '99	1-4	SPS	●	—	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
All Star Tennis	1-4	SPS	—	—	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!
Armorines: Project S.W.A.R.M.	1-4	SEU	●	●	1/00	65%	SF-Turok für Anspruchslose.
Army Men: Sarge's Heroes *	1-4	ACT	●	●	12/99	56%	Dann lieber richtige Spielzeugsoldaten.
Art of Fighting Twin*	1-2	BEU	—	—	13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.
Asteroids Hyper 64	1-4	SEU	●	—	2/00	61 %	Diese Neuauflage hätte man sich sparen können.
Augusta Masters '98	1-2	SPS	—	—	9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!
Automobili Lamborghini	1-4	RSP	●	—	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Bakuretsu Muteki Bangaioh*	1	SEU	●	—	2/00	75 %	Außergewöhnliche 2-D-Ballerorgie.
Banjo-Kazooie	1	JNR	●	—	7-8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Battle Phoenix*	1-2	GSK	●	—	10/98	32%	Lass diese Kugel besser nicht rollen...
Battletanx	1-4	ACT	●	—	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Battletanx: Global Assault*	1-4	ACT	●	●	12/99	67%	Nur wenig besser als der Vorgänger.
Beetle Adventure Racing	1-4	RSP	●	—	5/99	90%	Die Beetles sind los!
Bio Freaks	1-2	BEU	●	—	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Blast Corps	1	ACT	—	—	6-7/97	82%	Originelle und brillant präsentierte Action.
Body Harvest	1	ACT	●	—	12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.
Bomberman 64	1-4	ACT	—	—	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Bomberman Hero	1	ACT	●	—	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
Bottom of the 9th	1-2	SPS	—	—	7/99	69%	Greif dir einen anderen Schläger...
Box Champions	1-2	SPS	●	—	12/99	66%	Der Schlag ging ins Leere.
Brave Spirits Wrestling*	1-4	SPS	—	—	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Buck Bumble	1-2	ACT	●	—	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.
Bust-A-Move 2	1-2	GSK	—	—	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.
Bust-A-Move 3DX	1-4	GSK	●	—	2/99	90%	Vor Wut wirst du hier nicht platzen!
California Speed	1-2	RSP	●	—	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!
Carmageddon 64	1-4	ACT	●	●	12/99	70%	Entschärft und im Solomodus öde.
Castlevania	1	JNR	—	—	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!
Centre Court Tennis	1-4	SPS	—	—	1/99	87%	Erstes Tennisspiel: Sehr gut!
Chameleon Twist	1-4	JNR	●	—	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chameleon Twist 2	1	JNR	●	—	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.
Charlie Blast	1-4	GSK	●	—	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.
Chopper Attack	1	ACT	●	—	10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.
Choro Q*	1-4	RSP	●	—	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.
Clayfighter 63 1/3	1-2	BEU	—	—	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	BEU	—	—	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.
Command & Conquer	1	STG	●	●	7/99	85%	Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.
Cruis'n USA	1-2	RSP	—	—	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Cruis'n World	1-4	RSP	●	—	9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...
Dark Rift	1-2	BEU	—	—	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.
Destruction Derby		ACT	●	—	11/99	69%	Es gibt Besseres in diesem Genre!
Diddy Kong Racing	1-4	RSP	●	—	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Donkey Kong 64	1-4	JNR	●	●	12/99	95%	Grandioses Spiel mit Klassiker-Potential.
Doraemon*	1	JNR	—	—	8-9/97	40%	Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.
Dual Heroes	1-2	BEU	—	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	ACT	●	●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!

★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.
Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.
Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Shoot'em-Up	=	SEU
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Earthworm Jim 3D	1	JNR	●	●	12/99	70%	Die miese Kamera versaut alle schönen Ansätze.
Elmo's Letter Adventure*	1	GSK	—	—	02/00	74 %	Pädagogisch wertvoll, leider in Englisch.
Elmo's Number Journey*	1	GSK	—	—	02/00	74 %	Nur für englische Muttersprachler zu empfehlen.
Extreme G	1-4	RSP	●	—	13/97	91%	Für die damalige Zeit grandios.
Extreme G 2	1-4	RSP	●	—	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.
F-Cup Maniax*	1-2	BEU	●	—	01/00	80%	Guter Aufguss von Fighters Destiny.
F1 Pole Position	1	RSP	—	—	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F-1 World Grand Prix	1-2	RSP	●	—	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
F1 World Grand Prix 2	1-2	RSP	●	—	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!
FIFA 64	1-4	SPS	—	—	6-7/97	25%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel.
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	SPS	—	—	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
FIFA '99	1-4	SPS	●	—	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!
Fighters Destiny	1-2	BEU	●	—	4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.
Fighting Force	1-2	BEU	●	—	7/99	71%	Wir haben schon besser geprügelt.
Forsaken	1-4	ACT	●	—	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	SPS	—	—	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	RSP	●	—	9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	SPS	—	—	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	BEU	●	—	1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gauntlet Legends	1-4	ACT	●	●	12/99	65%	Genauso langweilig wie das Original!
Gex: Deep Cover Gecko	1	JNR	●	—	11/99	74%	Solides Jump'n'Run ohne Hitqualitäten.
Gex: Enter the Gecko	1	JNR	—	—	10/98	90%	Sati(e)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glover	1	GSK	●	—	12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D
Golden Nugget 64	1-4	GSK	—	—	2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.
GT Racing Championship	1-2	RSP	●	—	7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.
Habu Shogi*	1-2	STG	—	—	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Harvest Moon 64	1	RPG	—	—	02/00	87 %	Ein Garant für wochenlangen Spielspaß.
Holy Magic Century	1	RPG	—	—	1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
Hot Wheels Turbo Racing	1-4	RSP	●	—	11/99	75%	Rennspiel ohne Höhen und Tiefen.
Human Grand Prix*	1	RSP	—	—	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Hybrid Heaven	1	RPG	●	●	10/99	78%	Gutes RPG mit spielerischen Längen.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	GSK	●	—	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!
In-Fisherman Bass Hunter*	1	SPS	●	—	9/99	66%	Unauffällige Angelsimulation.
Int. Superstar Soccer '98	1-4	SPS	●	—	10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.
ISS 64	1-4	SPS	—	—	4-5/97	93%	All-Time-Favorit im Fußball-Genre.
Jeopardy	1-4	GSK	—	—	6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!
Jet Force Gemini	1-4	ACT	●	—	11/99	91%	Extrem anspruchsvoller Shooter.
J-League Dynamite Soccer*	1-4	SPS	—	—	12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!
J-League Eleven Beat '97*	1-4	SPS	—	—	1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.

Im Dauertest

Donkey Kong 64

Testdauer: 3 Monate **Replay-Wert:** 5/5

Erzbösewicht King K. Rool ist wieder da und richtet neues Unheil an. Neben Donkey Kongs Bananen entführt er diesmal auch einige Verwandte des berühmten Affen. Donkey lässt sich das natürlich nicht gefallen, befreit zuerst seine Familie und tritt dann gemeinsam mit der ganzen Sippe gegen das fiese Riesenkrokodil an. Auch nach drei Monaten Dauerzocken ist *DK64* immer noch ein hervorragendes Spiel. Die acht riesigen Welten laden immer wieder zu einem neuen Streifzug ein. Fünf spielbare Charaktere mit 109 Moves sorgen für tierisch viel Abwechslung, und sowohl Grafik als auch Sound setzen neue Maßstäbe. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rare-Spielen ist *DK64* relativ einfach, so dass auch Anfänger voll auf ihre Kosten kommen. Besitzer eines Expansion Paks werden sich über das zweite Pak zum Spiel etwas ärgern, ansonsten gibt es nicht viel zu meckern. *Donkey Kong 64* gehört in jede gute Videospielsammlung!

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
J-League Perfect Striker 2	1-4	SPS	—	—	10/99	88%	Kaum Neues, aber ein Top-Spiel!
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	1-4	SPS	●	●	7/99	90%	Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!
Knife Edge	1-4	SEU	●	—	1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
Lego Racers	1-2	RSP	●	—	10/99	64%	Nur ein Mario Kart-Verschnitt.
Loder Runner 3-D	1	GSK	●	—	5/99	73%	Ein Klassiker im neuen Gewand.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	ACT	●	—	6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!
Mace: The Dark Age	1-2	BEU	—	—	13/97	76%	Leider nur mittelmäßiges Kampfspiel.
Madden 64	1-4	SPS	●	—	1/98	81%	Ausgezeichnetes Football-Game!
Madden NFL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	86%	Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.
Magical Tetris	1-2	GSK	—	—	1/99	90%	Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.
Mahjong Master*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Ching-chang-chong... wir verstehen nix!
Mahjong 64*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Import-Spiel... bringt uns gar nichts.
Mario Golf	1-4	SPS	●	—	9/99	90%	Grandioses Golfspiel!
Mario Kart 64	1-4	RSP	—	—	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mario Party	1-4	GSK	●	—	4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß!
Mario Party 2*	1-4	GSK	●	—	02/00	70 %	Akzeptabler Nachfolger mit Sprachhürde.
Micro Machines 64 Turbo	1-8	RSP	●	—	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes	1-4	SPS	●	—	1/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	JNR	—	—	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	ACT	●	—	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	JNR	—	—	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2: Starring Goemon	1-2	JNR	●	—	4/99	92%	Geniales 2,5-D Jump'n'Run!
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	SPS	●	—	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Monster Truck Madness 64	1-2	RSP	●	—	9/99	73%	Spaßige Off-Road-Raserei.
Multi Racing Championship	1-2	RSP	●	—	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Nagano Winter Olympics	1-4	SPS	—	—	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Namco Museum*	1-4	GSK	—	—	01/00	73%	Gelungene Sammlung lieb gewonnener Spiele.
Nascar '99	1-2	RSP	●	—	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
Nascar 2000	1-2	RSP	●	—	11/99	68%	Auch der Hersteller dreht sich im Kreis.
NBA Courtside	1-4	SPS	●	—	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Courtside 2	1-4	SPS	●	—	01/00	91%	Gut, besser, NBA Courtside 2.
NBA Hangtime	1-4	SPS	—	—	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA Jam '99	1-4	SPS	●	—	2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Jam 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	75%	Leider nichts Halbes und nichts Ganzes.
NBA Live '99	1-4	SPS	●	—	12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Live 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	87%	Fast so gut wie echtes Basketball.
NBA Showtime	1-4	SPS	●	—	01/00	69%	Unausgewogenes Basketballspiel.
NBA Pro '98	1-4	SPS	●	—	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NBA Pro '99	1-4	SPS	●	—	6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
NFL Blitz	1-2	SPS	●	—	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Blitz 2000	1-4	SPS	●	—	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
NFL Quarterback Club '98	1-2	SPS	●	—	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	SPS	●	●	1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NFL Quarterback Club 2000	1-4	SPS	●	●	10/99	82%	Altes kann so gut sein.
NHL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.
NHL Breakaway '98	1-4	SPS	●	—	13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	SPS	●	—	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
NHL Pro '99	1-4	SPS	●	—	11/99	66%	Spielt sich nicht reibungslos genug.
Nightmare Creatures*	1	ACT	●	—	1/99	71%	Ultrabrutales Action-Adventure!
Nuclear Strike	1	ACT	●	●	02/00	84 %	Ein würdiger Vertreter der Strike-Serie!
Ogre Battle 64*	1	STG	—	—	11/99	77%	Europäer sollten auf ein PAL-Release warten.
Off Road Challenge	1-2	RSP	●	—	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmuddel-Look.

★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.

Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Shoot'em-Up	=	SEU
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Olympic Hockey '98	1-4	SPS	—	—	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Penny Racers	1-4	RSP	—	—	3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.
Pilotwings 64	1	ACT	—	—	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokemon Stadium*	1-4	GSP	●	—	10/98	90%	Lass dich auf das Spiel der Zukunft ein.
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	SPS	●	—	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Premier Manager*	1-4	SIM	—	—	9/99	85%	Nur für echte Management-Fans.
Pro Baseball King*	1-2	SPS	—	—	8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64*	1-2	GSK	—	—	1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Quest 64	1	RPG	●	—	9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Racing Simulation 2	1-2	RSP	●	—	10/99	85%	Gelungenes Formel 1-Spiel.
Rainbow Six	1-2	ACT	●	—	11/99	78%	Terroristenjagd mit Schwächen.
Rakuga Kids	1-2	BEU	●	—	10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage: Universal Tour	1-3	GSK	●	—	5/99	56%	Langsam wird auch Rampage öde!
Rampage World Tour	1-3	GSK	●	—	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
Rayman 2	1	JNR	●	●	11/99	90%	Rayman zieht dich voll in seinen Bann.
Ready 2 Rumble	1-2	SPS	●	—	01/00	77%	Guter Fun-Boxer.
Resident Evil 64*		ACT	●	●	01/00	94%	Knallharte Horror-Action.
Re-Volt	1-4	RSP	●	●	10/99	45%	Konfuses Rennspiel mit Flackeroptik.
Road Rash 64	1-4	RSP	●	●	11/99	81%	Gnadenlose Raserei mit einigen Schwächen.
Roadsters 2000	1-4	RSP	●	—	01/00	87%	Oben-ohne-Überraschung zur Winterzeit.
Robotron 64	1-2	SEU	—	—	3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
Rocket – Robot On Wheels	1-4	JNR	●	—	12/99	84%	Knobellastiges Jump'n'Run.
RTL World League Soccer	1-4	SPS	●	—	12/99	55%	Drittklassiges Fußballspiel.
Ruff & Tumble	1-2	JNR	●	●	02/00	80%	Gutes Spiel mit ein paar Längen.
Rugrats Scavenger Hunt	1-4	GSK	—	—	9/99	44%	Simples Brettspiel. Nur für Kids!
Rush 2: Extreme Racing USA	1-2	RSP	●	—	1/99	88%	Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.
San Francisco Rush	1-2	RSP	●	—	1/98	81%	Rasante Autofahrten mit vielen Crashs!
S.C.A.R.S.	1-4	RSP	●	—	1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
Shadow Man	1	ACT	●	●	10/99	87%	Schaurig viel Gameplay fürs Geld!
Shadowgate	1	ADV	●	—	7/99	78%	Immerhin ein Adventure.
Shadows of the Empire	1	ACT	—	—	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Silicon Valley	1	GSK	●	—	11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
Smash Brothers	1-4	BEU	●	—	3/99	90%	Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren!
Snowboard Kids	1-4	RSP	●	—	3/98	80%	Witziges Sportspiel mit Knuddelgrafik.
Snowboard Kids 2	1-4	RSP	●	—	4/99	79%	Ein Update, keine Fortsetzung!
Snowboard Kids (PC)	1-4	RSP	●	—	10/99	79%	Fast wie Mario Kart ohne Bremsen.
Snow Speeder	1-2	SPS	●	—	2/99	77%	Ski und Snowboard im Doppelpack!
South Park	1-4	SEU	●	●	2/99	79%	Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.
South Park: Chef's Luv Shack		GSK	—	—	01/00	59%	Inspirationsloser Mario Party-Abklatsch.

Im Dauertest

Carmageddon 64

Testdauer: 3 Monate **Replay-Wert:** 1/5

Eine ungewöhnlich hohe Sonnenaktivität hat auf der Erde zur Katastrophe geführt. Menschen und Tiere sind zu dinosaurierähnlichen Kreaturen mutiert, und die wenigen überlebenden und nicht mutierten Menschen haben auch nicht viel zu lachen. Nur die Carmageddon-Rennen sorgen für die nötige Zerstreuung. Du schlüpfst in einen der Rennwagen und plättest auf deinem Weg über die Strecken möglichst viele Dinos. Mal von der seltsamen Story abgesehen, ist *Carmageddon 64* ein ziemlich übles Machwerk. Die Steuerung ist eine echte Katastrophe, die Grafik treibt einem Tränen in die Augen und (künstliche) Intelligenz scheint für die Programmierer ein Fremdwort zu sein. Die vielen Spielmodi können leider auch nichts mehr retten. Finger weg!

Super Smash Bros.

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Space Invaders*	1-2	SEU	●	—	02/00	63 %	Oldie – nicht Goldie!
Starshot	1	JNR	●	—	11/98	81%	Jump'n'Run mit seltsamer Story.
Star Soldiers*	1	SEU	—	—	9/98	65%	So mancher 16-Bit-Shooter ist besser.
Star Wars Episode 1 Racer	1-2	RSP	●	●	6/99	91%	Die Macht ist mit Nintendo!
Star Wars: Rogue Squadron	1	ACT	●	●	2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muss!
Supercross 2000*	1-2	RSP	●	—	01/00	87%	Motorsportreferenz mit Spitzengrafik.
Superman	1-4	ACT	●	—	7/99	36%	Billige Kopie eines Superhelden.
Super Mario 64	1	JNR	—	—	4-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs!
Super Smash Bros.	1-4	BEU	●	—	01/00	87%	Leicht chaotische Spaß-Prügelei.
Taisen Puzzle Dama*	1-4	GSK	●	—	5/98	83%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World*	1-4	GSK	—	—	4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tetrisphere	1-2	GSK	●	—	11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.
The New Tetris	1-4	GSK	—	—	9/99	88%	Phantastisches Mehrspieler-Tetris!
Tohkon Road 2*	1-4	SPS	●	—	2/99	67%	Kaufe dir lieber WWF Warzone!
Tonic Trouble	1	JNR	●	—	10/99	78%	Lustiger Action-Spaß.
Top Gear Overdrive	1-4	RSP	●	●	1/99	91%	Optisch perfekter Fun-Racer!
Top Gear Rally	1-2	RSP	●	—	13/97	90%	Spitzenmäßiges Offroad-Racing!
Top Gear Rally (Japan)*	1-2	RSP	●	—	4/98	92%	Noch besser als die PAL-Version!
Top Gear Rally 2	1-4	RSP	●	—	02/00	76%	Gutes Rennspiel mit technischen Mängeln.
Toy Story 2*	1	JNR	●	—	01/00	58%	Fad und trist.
Triple Play 2000	1-2	SPS	●	—	6/99	51%	Ohgottogottogott! Was ist los, EA?
Turok: Dinosaur Hunter	1	SEU	—	—	6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Turok 2	1-4	SEU	●	●	11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Turok – Leg. des verl. Landes	1-4	SEU	●	●	12/99	80%	Alleine öde, zu mehreren okay.
Twisted Edge*	1-2	SPS	●	—	1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Vigilante 8	1-4	ACT	●	●	5/99	78%	Gute Action ohne Solo-Power!
Vigilante 8: 2. Herausforderung	1-4	ACT	●	●	01/00	77%	Zu viert spaßig, alleine langweilig.
Virtual Chess 64	1-2	SIM	—	—	7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
Virtual Pool 64	1-2	SPS	●	—	2/99	90%	Nahezu perfekte Billard-Simulation!
V-Rally	1-2	RSP	●	—	12/98	88%	Sehr realistisches Rennspiel.
Wave Race 64	1-2	RSP	—	—	7/99	91%	Klasse Wassersport!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	SPS	—	—	6-7/97	84%	Ausgezeichneter Multispieler-Spaß.
War Gods	1-2	BEU	—	—	8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
WCW Mayhem	1-4	SPS	●	—	11/99	79%	Nur im Mehrspieler-Modus gut.
WCW Vs NWO Revenge	1-4	SPS	●	—	12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	SPS	●	—	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	GSK	—	—	7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	GSK	●	—	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würg!
Wild Choppers*	1	ACT	●	—	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
WinBack	1-4	ACT	●	—	11/99	85%	Agententhriller mit Schuss.
Wipeout 64	1-4	RSP	●	—	12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project J2*	1	ADV	—	—	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Driver Championship	1-2	RSP	●	—	9/99	79%	Keine Qualitäten unterm Make-Up.
World Soccer 3*	1-4	SPS		—	2/98	85%	Japanischer Ableger von ISS 64.
Worms Armageddon	1-4	GSK	●	—	11/99	85%	Ungewöhnlich, aber genial.
WWF Attitude	1-4	SPS	●	—	9/99	89%	Erstklassiges Wrestling-Spiel!
WWF Warzone	1-4	SPS	●	—	9/98	90%	Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.
WWF Wrestlemania	1-4	SPS	●	—	01/00	84%	Nur die Technik verhindert eine höhere Wertung.
Xena: Talisman Of Fate	1-4	BEU	●	—	01/00	74%	Für Xena-Fans ein absolutes Muss.
Yoshi's Story	1	JNR	●	—	2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.
Zelda 64: The Ocarina of Time	1	ADV	●	—	12/98	98%	Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!

Das große Game Boy (COLOR) - Magazin der big.N

big.BOY

Für alle G[illegible]r-Besitzer

GAME BOY COLOR

FAKTEN, GERÜCHTE, HINTER-GRÜNDE!

Angespielt

PERFECT DARK
Nimm dich in acht, Solid Snake!

WARIO LAND 3
Aller guten Dinge sind drei!

Getestet

RAYMAN
Kleiner Mann, ganz groß!

ARMORINES
Den Käfern keine Chance!

KNALLHART!

INTERNATIONAL KARATE NEU AUFGELEGT!

Robin Levy 2000

AUSSERDEM IM TEST

YODA STORIES • TONIC TROUBLE • WINTER GAMES • GODZILLA: THE SERIES • BASSMASTER CLASSIC • INTERNATIONAL TRACK & FIELD • NHL 2000 • FIFA 2000 • MICRO MACHINES 1 & 2 TWIN TURBO • DAFFY DUCK AUF SCHATZSUCHE • PUMUCKLS ABENTEUER BEI DEN PIRATEN

Wanted

Hast du eine Ausgabe verpasst?
Du musst ihr nicht mehr nachtrauern!

Extra! super dickes Tipps-Buch

big•N Bestellcoupon

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgendes Heft:

Ausgabe 12/99	☐	★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #2
Ausgabe 1/00	☐	★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #3
Ausgabe 2/00	☐	★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #4

Zahlungsweise

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

100% Nintendo Action 64 POWER Bestellcoupon

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgende Hefte:

Ausgabe 2/98	☐	**Ausgabe 9/98**	☐	**Ausgabe 4/99**	☐
Ausgabe 3/98	☐	**Ausgabe 10/98**	☐	**Ausgabe 6/99**	☐
Ausgabe 4/98	☐	**Ausgabe 11/98**	☐	**Ausgabe 7-8/99**	☐
Ausgabe 5/98	☐	**Ausgabe 12/98**	☐	**Ausgabe 9/99**	☐
Ausgabe 6/98	☐	**Ausgabe 2/99**	☐	**Ausgabe 10/99**	☐
Ausgabe 7-8/98	☐	**Ausgabe 3/99**	☐	**Ausgabe 11/99**	☐

★ Mit Tipps- und Lösungs-Buch #1

Zahlungsweise

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 6,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.
Ausgabe 6/99 DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

Bitte senden an: big•N • Bestellservice • Postfach 3161 • 48581 Gronau

Diesmal im **Game Boy-Teil**

Feature

90 Pokémania
Neue Gerüchte, neue Fakten, neue Monster!

88 News
Alle Neuigkeiten aus der Welt des Game Boy Color und Game Boy Advance.

- Game Boy-Spiele für "Erwachsene"!

- ▲ Feuerwerk mit Disney!
- ▼ Pokémon verzögern GB Advance-Start!

Previews

95 Army Men
Virtuelle Spielzeugsoldaten für den GBC!

95 Battle Tanx
Hier wird besonders scharf geschossen!

94 International Karate
Ein Klassiker wird neu belebt!

96 Perfect Dark
Joanna macht den GBC (un)sicher!

96 Wario Land 3
Vorhang auf für Teil 3!

Tests

99 Armorines
Besser als die Nintendo 64-Version?

103 Bass Masters Classic
Angeln für unterwegs!

101 Daffy Duck auf Schatzsuche
Quak oder Quark?

104 FIFA 2000
Fußball, Fußball und kein Ende!

101 Godzilla: The Series
Trash oder Kult?

102 International Track & Field
Konami eröffnet die Freiluftsaison!

103 Micro Machines 1 & 2 Twin Turbo
Optimaler Rennspaß für unterwegs!

104 NHL 2000
Eishockey wie in der Wirklichkeit?

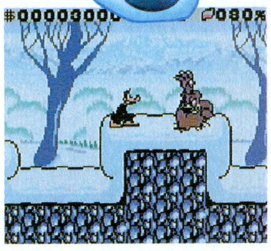
100 Pumuckls Abenteuer bei den Piraten
Software für die ganz Kleinen!

98 Rayman
Kleiner Held, ganz groß!

100 Tonic Trouble
Tolpatsch Ed überzeugt auch auf dem GBC!

102 Winter Games
Krönender Abschluss eines milden Winters!

99 Yoda Stories
Neues aus dem Star Wars-Universum!



Game Boy-News

Game Boy wird erwachsen

Spiele für "Große" im Anmarsch!

Es soll tatsächlich Leute geben, für die der Game Boy immer noch reiner Kinderquatsch ist. Was selbst der Duke nicht ändern konnte, sollen jetzt die alten Echsen richten. Das britische Softwarehaus U4 arbeitet fleißig an einer Umsetzung des PlayStation-Hits *Dino Crisis*. Im Gegensatz zu dem schon bald erscheinenden *Resident Evil* wird *Dino Crisis* allerdings wie das ebenfalls von U4 entwickelte *Tasmanischer Teufel: Das verrückte Fressen* aus einer Draufsicht gespielt werden. Den ersten Ego-Shooter lässt Eidos schon in den nächsten Monaten auf die Spieler los: In *Tyrannosaurus Tex* schlüpfst du in die Rolle eines Cowboys (!), der sich ebenfalls mit gefährlichen Dinos plagt. Es soll sogar die Möglichkeit geben, das revolutionäre 3-D-Gameplay über Link-Kabel zu zweit zu spielen.

Raserei in Disney World!

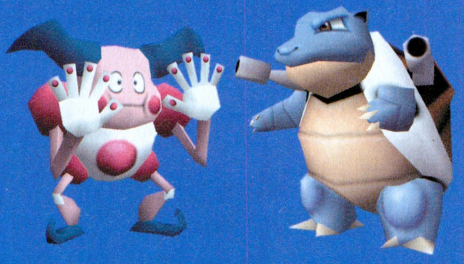
Rennspiel mit vielen Bekannten.

Wie konnte das passieren? Zwei trottelige Streifenhörnchen haben die große Feuerwerksmaschine in Disney World versehentlich gezündet – und in 1000 Stücke gesprengt. Diese sind jetzt über den ganzen Freizeitpark verteilt, und wenn du sie nicht bis zum Abend wieder einsammelst, muss das große Feuerwerk abgesagt werden. Zu Beginn des Spiels hast du acht bekannte Disney-Figuren zur Verfügung, die du in schnellen Flitzern durch den Freizeitpark jagen kannst, um die Teile einzusammeln. Bonusstrecken gibt es ebenso wie verschiedene Zweispielermodi.

Game Boy Advance verschoben?

Neuer Marketingchef überdenkt Zeitplan.

David Gosen, neuer Marketingchef bei Nintendo of Europe denkt ernsthaft darüber nach, die für Ende des Jahres geplante Markteinführung des Game Boy Advance zu verschieben. Gleich in seiner ersten offiziellen Rede nach Amtsantritt ließ der Mann die Bombe platzen: "Der Release war fest für diesen Herbst geplant, doch der enorme Erfolg des Game Boy Color könnte uns zwingen, diese Entscheidung zu ändern. Wir haben d ein echtes Problem", so Gosen. Tatsächlich hat der riesige Pokémon-Boom in Europa auch die Verkaufszahlen des Game Boy Color rasant in die Höhe schnellen lassen. Jetzt scheint Nintendo zu befürchten, dass sich die Fans ver... äh, ...eimert vorkommen, wenn kurz nach dem GBC-Hype der Nachfolger präsentiert wird. Wenigstens einer, der aus Segas Fehlern gelernt hat?!Unterstützung für mehrere Spieler; mit einem Verbindungskabel können dann zwei Personen gleichzeitig den Fluss bezwingen – oder es zumindest versuchen. Auf einen offiziellen Erscheinungstermin warten wir noch, in der ersten Jahreshälfte dürfte es aber soweit sein.



▲ **Bremst der Erfolg von Pokémon einen pünktlichen Start des Game Boy Advance aus?**

News-Ticker

Shigeru Miyamoto gab sich wieder einmal geheimnisvoll: "Die Online-Fähigkeiten des Game Boy Advance werden sich nicht darauf beschränken, über das Telefonnetz Pokémon und Spielstände auszutauschen. Wir denken eher an Multiplayer-Games in Echtzeit!" Da sind wir aber gespannt!

Die ersten Mathe-Lehrbücher mit Aufgaben und Bildern rund um Pokémon gibt es von Golden Books in den USA. So macht lernen Spaß – warum nicht auch bei uns?

Animorphs, das sind fünf Teenager, die sich irgendwie in verschiedene Tiere verwandeln. Jetzt bereiten sie den Sprung vom Fernsehen auf den Game Boy vor. Hoffentlich wird´s nicht schon wieder ein Jump´n´Run...

132 Seiten Tipps & Tricks

64POWER-SPECIAL #3

Hiermit bestelle ich frei Haus:

... (Anzahl) Ausgabe(n) 64 Power Special Nr. 2 zum Preis von je DM 9,80 + DM 2 (P/V) = je DM 11,50

Ich zahle (bitte ankreuzen)
☐ bar (Geld liegt bei)
☐ per V-Scheck (liegt bei)

Andere Zahlungsarten wie Nachnahme, Rechnung oder Abbuchung werden NICHT berücksichtigt!

Name, Vorname: .....
Straße, Hausnummer: .....
PLZ/Ort: .....

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Aufgrund der zu erwarteten großen Nachfrage kann es zeitweise zu Lieferengpässen kommen. Falls das Heft vergriffen ist, gibt es das Geld/Scheck postwendend zurück.

Coupon einschicken an: **BriStein**
Special-Service
Postfach 3161
48581 Gronau

Star Wars Episode 1: Racer, Star Wars: Rogue Squadron, South Park, Vigilante 8, Micro Machines 64 Turbo, Mario Party, WWF Attitude

Cheats ohne Ende. Kaufen. Jetzt!

Autor: Martin Mirbach

Jetzt geht´s lohoos! Die Pokémon-Welle nimmt Kurs auf Deutschland und wird auch dein Haus überschwemmen!

POKÉ

Du hast Po*kémon Rot* und *Blau*, kennst die Namen aller Pokémon und hast sie auch in deinem Pokédex? Die Dialoge der Fernsehserie kannst du fast schon mitsprechen? Und du glaubst, deswegen ein Fachmann und ein guter Trainer zu sein? Dann schnall dich besser an, denn in Deutschland stehen wir erst ganz am Anfang. Woanders auf der Welt gibt es schon viel mehr Spiele, nicht nur für den Game Boy. Längst ist klar, dass die Pokémon viel länger leben werden als alle Tamagotchi zusammen. Was allein in den nächsten Monaten auf uns zukommt, wird den Kult um die kleinen Monster und ihre Trainer weiter anfachen. Es wird Zeit, die Ereignisse der Zukunft vorwegzunehmen und einmal zusammenzufassen, um was es eigentlich geht. Also los!

Futter für den Game Boy

Sowohl in Japan als auch in den USA folgte auf *Pokémon Rot* und *Blau* eine gelbe Version, bei der es sich jedoch im Grunde nur um eine Neuauflage der bereits erhältlichen Editionen handelt. Ein paar Unterschiede gibt es aber doch. Die Storyline wurde leicht geändert, sie orientiert sich nun mehr an der Zeichentrickserie. Während du in *Pokémon Rot/Blau* mit einem von drei Pokémon beginnen konntest, startest du *Pokémon Gelb* immer mit Pikachu. Da Pikachu eigentlich recht stark und selten ist, macht seine Gesellschaft die ersten Kämpfe leichter. Wie in der Serie lässt er sich nicht gern in einem Pokéball herumtragen, sondern läuft neben dir her, vergleichbar einer Figur deiner Party in einem Rollenspiel. Er kann nicht getauscht oder abgegeben werden, und er entwickelt sich auch nicht zu einer höheren Evolutionsform. Du kannst dich vergewissern, wie gut es ihm geht, indem du mit ihm "sprichst". Dann öffnet sich ein Fenster und verrät dir Pikachus Gemütszustand. Behandle ihn also immer gut. Außerdem wurde die Grafik bei *Pokémon Gelb* leicht verbessert, und es gibt eine Sprachausgabe. Auch der Game Boy Printer wird unterstützt und ermöglicht jetzt das Drucken der Pokédex-Bilder der von dir gefangenen Pokémon. Obwohl alle drei technischen Verbesserungen sicher ganz nett sind, solltest du nicht zuviel

Jede Menge neuer Pokémon kommen aus dem Land der aufgehenden Sonne auf uns zu. In Deutschland will man sie noch geheim halten, ein paar zeigen wir dir aber trotzdem.

MANIA

Genki De Chu

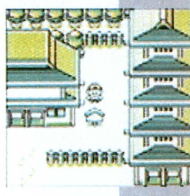
Kommt dieses Spiel jemals nach Deutschland? Wir hoffen es sehr! Über ein Mikrofon redest du mit dem Pikachu in deinem Fernseher. Je nachdem wie gut oder schlecht du ihn behandelst, wird er sich freuen oder wütend sein. Hier ein Bild des Genki-Sets und Screenshots aus der Nippon-Version:

von ihnen erwarten. Für jeden der *Rot/Blau* noch nicht besitzt (gibt´s da überhaupt jemanden?), könnte die gelbe Version allerdings zur ersten Wahl werden.

Auch *Pokémon Pinball* ist in Japan und den USA bereits erschienen, und da wir den Deutschland-Release noch im Frühjahr erwarten, haben wir dir das Spiel in unserer Januarausgabe schon kurz vorgestellt.

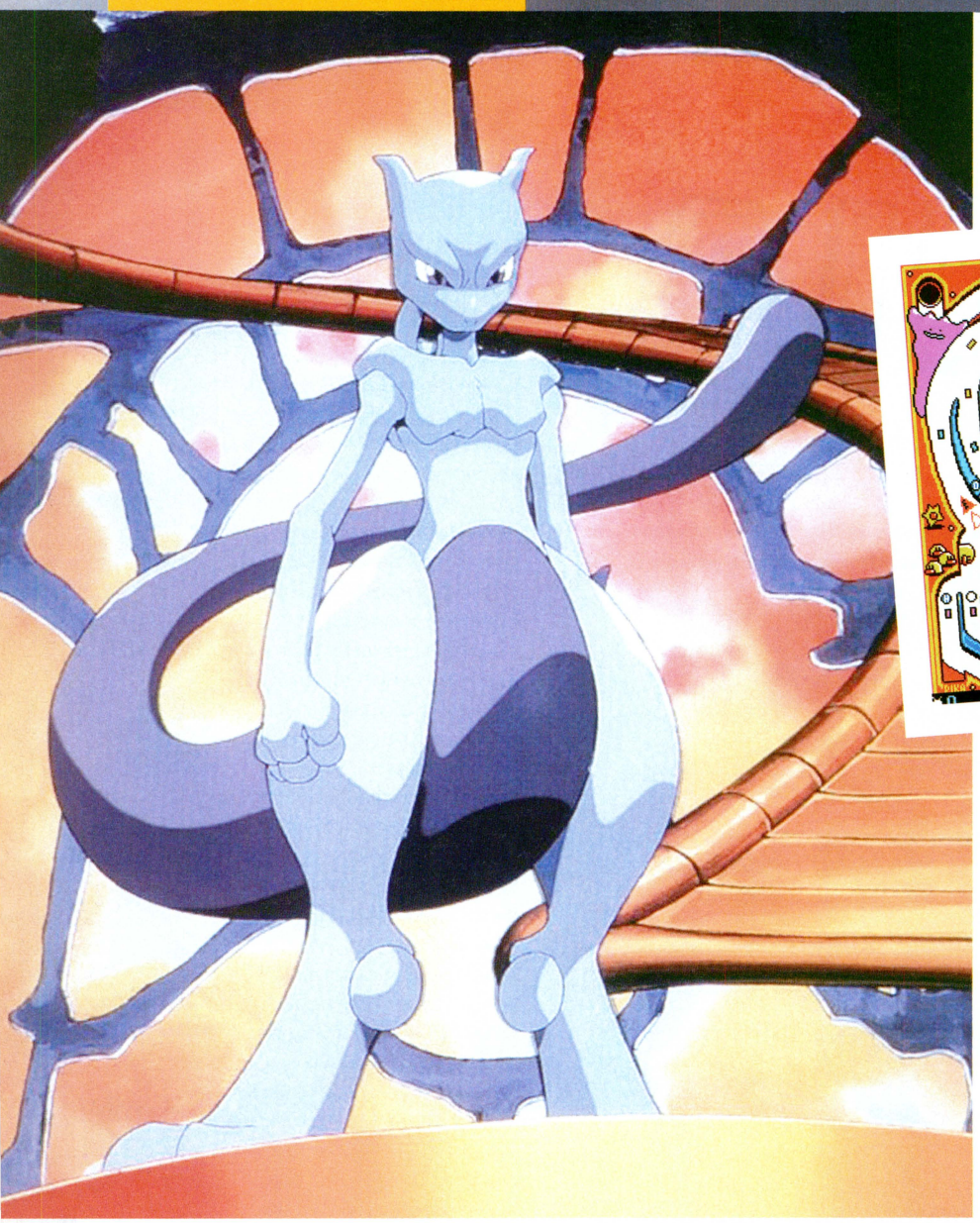
Pokémon Pinball basiert auf der Engine von *Kirby´s Pinball Land*, daher wird das Handling alten Game Boy-Veteranen durchaus bekannt vorkommen. Zwei Flippertische gibt es, einen für die rote und einen für die blaue Edition. Ziel ist es auch hier, alle 150 Pokémon zu finden und einzufangen. Dazu musst du sie zuerst freispielen und anschließend sechsmal hintereinander mit dem als Flipperkugel dienenden Pokéball treffen. Hast du das geschafft, landet das entsprechende Pokémon in deinem Pinball-Pokédex. Und was passiert, wenn du tatsächlich alle 150 Pokémon gefangen hast? Das ist das eigentliche Geheimnis des Spiels, und wir werden es dir ganz bestimmt nicht verraten. Der blaue Tisch spielt sich übrigens vergleichsweise leicht, wenn es darum geht, Pokémon zu sammeln und zu entwickeln. Aber der rote Tisch ist der helle Wahnsinn. Wahnsinnig finden wir auch die vier Bonus-Levels und die heftige Rumble-Funktion. Cool!

Im April 2000 wird in Amerika außerdem das Pokémon-Sammelkartenspiel erscheinen. Falls du jetzt an die Karten von Wizard of the Coast denkst, vergiss es! Gemeint ist das Game Boy-Spiel, in dem du 100 Karten sammeln und einsetzen kannst. Das Gameplay orientiert sich trotzdem an den echten Sammelkarten, da sie auch auf dem Game Boy rundenbasiert eingesetzt werden – wie in einem Rollenspiel. So ein Gameplay hört sich gerade für Neueinsteiger ziemlich kompliziert an, da es so viele verschieden Arten von Sammelkarten im Spiel gibt. Und die müssen auch noch möglichst geschickt miteinander kombiniert werden, um den eigenen Stapel immer größer und mächtiger werden zu lassen. Schon nach ein paar Runden hast du´s aber ganz gut raus und kannst richtig loslegen. Wir werden genauer auf das Gameplay eingehen, wenn wir in einem ausführlichen Preview über das Spiel berichten – was aber durchaus noch etwas dauern kann, da ein Veröffentlichungstermin für hiesige Gefilde noch nicht feststeht. Ebenfalls im Dunkeln liegt der Release-Termin von *Pokémon Attack*, das aber auch noch in diesem Jahr erscheinen soll – und zwar als Weltpremiere in den USA. Im Gegensatz zum reißerischen Titel wird es sich dabei jedoch nicht um ein Action-, sondern um ein Geschicklichkeitsspiel für deinen Game Boy (Color) handeln. Warten wir´s einfach ab.



Silber und Gold

"Bronze, Silber und Gold hat er nie gewollt", trällert Wolfgang Petry. Okay, mit der Bronze kann er uns wirklich gestohlen bleiben. Geschenkt! Aber Silber und Gold? Zumindest was Pokémon angeht sind wir ganz scharf darauf. Ursprünglich als *Pokémon 2* konzipiert, kamen die beiden Versionen bereits am 21. November letzten Jahres in die japanischen Läden, lösten einen regelrechten Run aus und katapultierten sich auf Anhieb an die Spitze der Charts. Kein Wunder, basieren die Spiele doch weitgehend auf dem bekannten *Pokémon*-Gameplay und

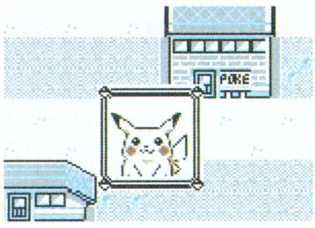


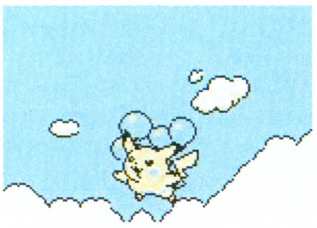
In Pokémon Pinball gibt es einen roten und einen blauen Tisch. Eins können wir dir verraten: Der rote ist schwerer!

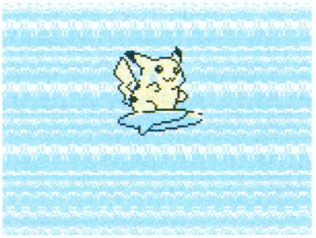
sprechen somit auf Anhieb Millionen Fans nicht nur im Land der aufgehenden Sonne an. Natürlich ist es möglich, Pokémon der roten und blauen Version auf das Gold-/Silber-Modul zu übertragen und so den privaten Pokédex zu vervollständigen. Und von den originalen 150 (ja ja, 150 *plus*...) Pokémon sind einige in ganz neuen Evolutionsstufen vertreten. Doch damit sind die Neuigkeiten noch lange nicht am Ende.

Zum ersten Mal wird es einen Tageszyklus in Echtzeit geben. Das schafft Raum für ganz neue Möglichkeiten: Manche der neuen Pokémon lassen sich nur bei Tag fangen, andere nur zu bestimmten Tageszeiten und wieder andere ausschließlich bei Nacht. Da können wir nur hoffen, dass du schon einen guten Lichtaufsatz für deinen Game Boy hast. Doch zurück zu den neuen Pokémon. 100 davon gibt es in *Pokémon Silber/Gold*, und erstmals treten sie als Männlein und Weiblein auf. Dir ist hoffentlich klar, worauf diese Geschlechtertrennung hinausläuft? Genau, wie zum Beispiel in Eidos' *Dragon Quest Monsters* wirst du auch in *Pokémon Silber/Gold* deine Pokémon züchten können. Dazu bringst du sie in ein spezielles Daycare Center, wo sie ihre Eier ablegen können – welche übrigens recht empfindlich sind und auch schon mal zu Bruch gehen können. Was daraus schlüpft, sind aber häufig ganz frühe Evolutionsformen, so niedlich, dass du sie unbedingt alle sehen willst.

Um diese ganzen Features in ein Modul pressen zu können, muss es sich schon um ein ganz großes handeln. Satte 32 Megabit hat die Cartridge und damit viermal so viel wie die roten und blauen Versionen. Beide neuen Spiele kommen voll koloriert daher, eignen sich jedoch auch für den Schwarzweißbetrieb. Benutzt du jedoch einen Game Boy Color, wirst du deine Pokémon erstmals auch über die eingebaute Infrarotschnittstelle an der Kopfseite des Gehäuses tauschen können. So weit also nur gute Neuigkeiten. Jetzt kommt allerdings der Wermutstropfen: *Pokémon*







Die gelbe Edition wurde für den Game Boy Color leicht koloriert. Außerdem gibt es eine Sprachausgabe, und der Game Boy Printer wird unterstützt.

POKÉMANIA

Pokémon: The First Movie

Was soll uns dieser Titel sagen? Genau, wo ein erster Film ist, muss zwangsläufig auch ein zweiter kommen! Doch immer schön der Reihe nach. In Amerika wurde der Starttermin extra verlegt – auf den 10. November 99, weil der 11. dort ein Feiertag ist und niemand in die Schule muss. Gut mitgedacht, Warner!

◀ **Wie in Pokémon Stadium geht es bald im Kino zur Sache.**

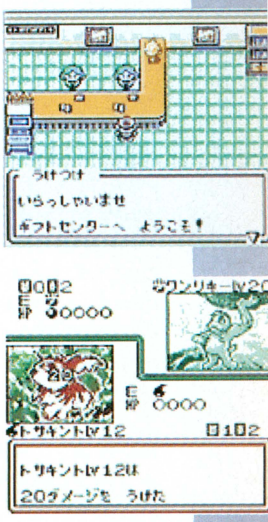
▼ **Einige der Pokémon wirst du in den Editionen Rot und Blau nicht finden...**

Silber/Gold soll frühestens im September dieses Jahres in den USA veröffentlicht werden. Wann die deutsche Version erscheint, ist noch längst nicht raus. Zeitgleich? Träum du nur weiter...

Große, kleine Monster

Doch auch außerhalb des kleinen Handhelds rollt eine richtige Pokémon-Welle auf uns zu. Da ist zunächst das lang ersehnte *Pokémon Stadium*. Hier wirst du erstmals deine Pokémon auf dem N64 gegeneinander in die Arena schicken können. In unserer letzten Ausgabe haben wir dir das Spiel ja bereits in einem ausführlichen Preview vorgestellt. Später wirst du dann in *Pokémon Snap* auf einer Art Fotosafari versuchen können, die schönsten Pokémon-Bilder zu schießen. Wir können uns gut vorstellen, dass sich Nintendo in Deutschland ähnlich wie in Amerika einiges einfallen lassen wird, um die besten Fotos zu prämieren. Ob *Genki De Chu* jemals außerhalb Japans erscheinen wird, ist dagegen noch absolut ungewiss. Schade, denn die Idee zu diesem Spiel ist wirklich cool. Du kommunizierst mit Pikachu, der in seiner eigenen 3-D-Fernsehwelt lebt, über ein Mikrofon, dass mittels eines Adapters an den vierten Controller-Port des Grundgeräts angeschlossen wird. Beschäftigst du dich viel mit ihm und behandelst ihn auch immer gut, werdet ihr bald echte Freunde sein. Aber wenn nicht, kann der kleine Kerl ziemlich giftig werden.

Auch im ersten Pokémon-Kinofilm wird es richtig zur Sache gehen. Ein paar Forscher haben im Regenwald des Amazonas das versteinerte Haar des Pokémon Mew gefunden, das zu Lebzeiten ein mehr als kräftiges Kerlchen war. Es gelingt den Forschern tatsächlich, die DNA aus dem Fossil zu isolieren und damit das mächtigste Pokémon zu klonen, das jemals über unseren blauen Planeten gewandert ist: Mewtwo – was wörtlich übersetzt so viel heißt wie der zweite Mew (wobei allerdings noch nicht klar ist, ob diese Namen eingedeutscht werden oder nicht). Und was macht Mewtwo? Als erstes killt er seine Schöpfer und zerstört deren Labor. Dann fordert er Ash und seine Freunde ebenso zum Duell in einem unheimlichen Schloss heraus wie das Team Rocket. Aber kann es überhaupt jemand mit dem mächtigsten aller Pokémon und den von ihm gezüchteten Superpokémon aufnehmen? Es wird noch einige Zeit vergehen, bis wir den etwas an Frankenstein erinnernden Streifen begutachten und diese Frage beantworten werden können. *Pokémon: The First Movie* läuft in unseren Kinos erst am 13. April an. Aber bis dahin haben wir ja genug mit den Spielen zu tun! ■



Das Sammelkartenspiel für den Game Boy spielt sich ähnlich wie das Vorbild von Wizard of the Coast. Es wird dich aber sicher billiger kommen, hier alle Karten zusammenzukriegen...

Autor: Martin Mirbach

International Karate

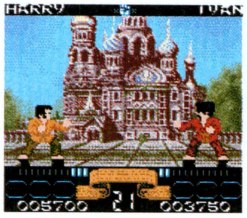
Vertrieb: Virgin
Hersteller: Studio 3

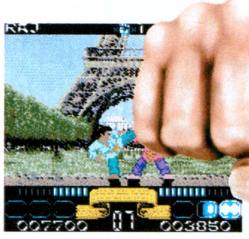
Genre: Beat´em-Up
Erhältlich: März

Der Kampfsportklassiker rückt dem Game Boy auf die Pelle.

ninfo

Spieler:	1
Schwarzweiß:	nein
Farbe:	ja





International Karate gehörte schon zu den Klassikern der Beat´em-Ups, lange bevor die heute gefeierten 3-D-Prügler überhaupt in ihren Kampfanzug passten. Als das Spiel seinerzeit erschien, konnte es den Maßstab für ein ganzes Genre setzen. Und genau das will es jetzt ein zweites Mal tun. Für das Debüt von *International Karate* auf dem Game Boy Color wollen die Entwickler das kleine Handheld bis an seine Grenzen ausreizen, ohne gleichzeitig auf die altbewährten Elemente aus dem Gameplay zu verzichten. Auch sonst soll übernommen werden, was den Fans des Originals lieb und teuer war. Der absolut eingängige Soundtrack etwa, oder das unvergessene Bonusspiel mit den heranfliegenden Bällen, die der Spieler abwehren muss. Wenn sich das nicht gut anhört...

Mehr als Muckis

Bei der Story haben die Entwickler die Tassen im Schrank gelassen, Gott sei Dank! Hier geht es nicht darum, einen verschwörerischen Geheimbund aufzudecken, die von Bösewichten entführte kleine Schwester zu befreien oder gar die Welt zu retten. In *International Karate* verfolgst du "nur" das gleiche Ziel wie alle anderen Karateka auf der großen, weiten Welt: Du willst den schwarzen Gürtel. Den bekommst du natürlich nur durch möglichst viele gewonnene Kämpfe. Zunächst suchst du dir also einen der insgesamt 28 zur Verfügung stehenden Kämpfer aus und schickst ihn nacheinander durch die zwölf Locations, in denen geprügelt werden darf. Als zusätzliche Option kannst du Praxiserfahrung sammeln, indem du gegen jeden beliebigen Gegner in einem Schwierigkeitsgrad nach Wahl antreten darfst. Okay, da kriegst du öfters richtig Kloppe, aber das, was du dir von den besseren Kämpfern abgucken kannst, wird dir hinterher noch sehr, sehr nützlich sein.

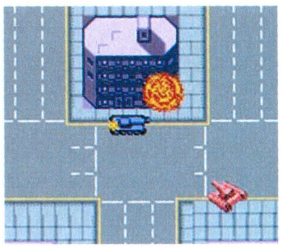
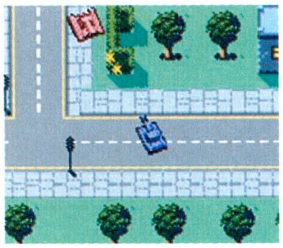
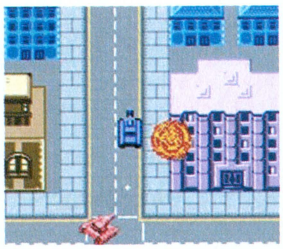
Überhaupt, die Kämpfer! Ziel der Entwickler ist es, deren KI in für den Game Boy ungeahnte Höhen zu treiben. Im Klartext heißt das, dass sie nicht nur unterschiedlich stark sind, sondern auch über sehr eigene Charaktereigenschaften verfügen. Die einen kämpfen fair, die anderen mit schmutzigen Tricks. Die einen werden ängstlich, wenn sie merken, dass sie verlieren. Die anderen werden nach ein paar gelungenen Kombinationen viel zu selbstsicher. Ganz wie echte Menschen eben. Wir hatten bereits eine spielbare Version in der Redaktion und können dir versichern, dass *International Karate* schon in diesem Stadium absolut viel versprechend aussieht. Die Fights laufen mit einer ultraschnellen Frame-Rate ab, gleichzeitig sieht die Grafik so bunt und detailverliebt aus, wie nur sehr selten auf dem Game Boy. Unser big.boy-Covermotiv wirst du übrigens später auf der Verpackung des Spiels finden! ■

Autor: Florian Seidel

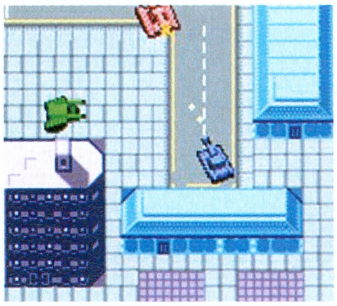
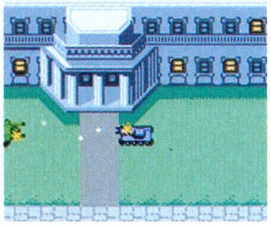
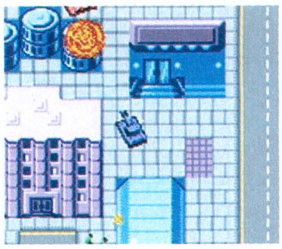
BattleTanx

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Lucky Chicken
Genre: Action
Erhältlich: 2. Quartal

ninfo
Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja

PlayStation- und Nintendo 64-Besitzer kennen die Story bereits: Ein Virus hat sich auf der ganzen Welt breit gemacht und 99 Prozent der weiblichen Bevölkerung dahingerafft. Die Regierungen der Erde haben die überlebenden Frauen gefangen genommen und an geheimen Orten versteckt. Eine Welt ohne Frauen, das kann nicht lange gut gehen, und nach einem zerstörerischen Krieg bekämpfen sich einige überlebende Gangs in einem postapokalyptischen Szenario. Du schlüpfst in die Rolle des Bandenchefs Griffin Spade, der ruhelos durch die Vereinigten Staaten zieht, immer auf der Suche nach seiner entführten Freundin Madison. Je nach Mission besteht dein fahrbarer Untersatz aus einem schnellen Moto-Tank, einem schussgewaltigen M1A1 Abrams oder der fahrenden Festung Goliath. Acht Power-Ups helfen dir dabei, Gegner, Gebäude und sonstige Objekte in ihre Einzelteile zu zerlegen. 18 Missionen in sechs amerikanischen Großstädten wie Los Angeles, San Francisco, New York und Washington DC sollen für Dauerspaß sorgen. Ein Zweispielermodus ist momentan leider nicht geplant, aber bis zum Release kann ja noch einiges passieren. ■

Autor: Florian Seidel

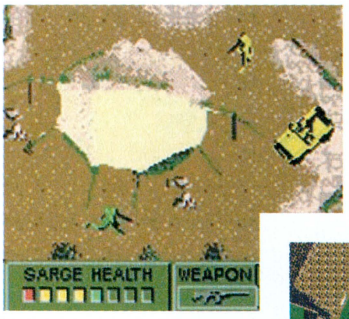
Army Men

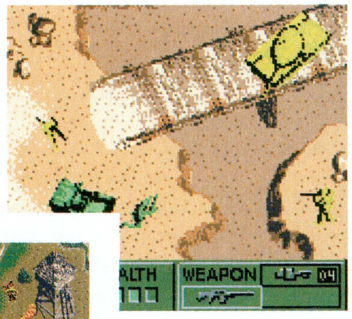
Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Digital Eclipse
Genre: Action
Erhältlich: 2. Quartal

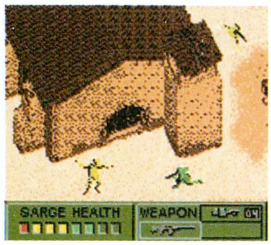
ninfo
Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja

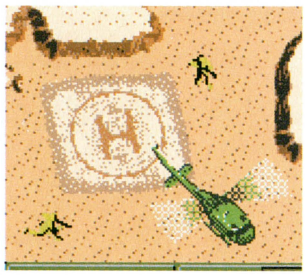
Auf dem Nintendo 64, der PlayStation und dem PC sind die *Army Men* schon zu einer festen Größe geworden. Im Frühjahr feiern die Spielzeugsoldaten endlich auch ihr GBC-Debüt.

Das portable *Army Men* orientiert sich sehr an dem gleichnamigen PC-Spiel aus dem Jahre 1996. Du schlüpfst in die Rolle von Sarge, einem grünen Plastiksoldaten. Als Anführer einer kleinen, aber schlagkräftigen Einheit musst du gegen die Armee der braunen Krieger zu Felde ziehen. Sorgfältiges Vorgehen ist dabei das A und O, denn obwohl das Spiel sehr actionlastig ist, können ungeschickte Strategen ihre Truppe ruckzuck aufreiben. 15 Missionen verschiedenster Art (beispielsweise Gefangene befreien und gegnerische Lager zerstören) sollen für stundenlangen Spielspaß sorgen. Um deine Aufgaben zu erfüllen, steht dir eine stattlich Anzahl an Waffen wie Bazookas, Flammenwerfer und Gewehre zur Verfügung. Dazu kommen die unterschiedlichsten Fahr- und Flugzeuge. Mit Hilfe eines Link-Kabels sind sogar Schlachten gegen einen Freund möglich. *Army Men* wird wohl im Frühsommer in Deutschland erscheinen und verspricht, eine gelungene Abwechslung zu den vielen Jump-'n'Runs und Rennspielen zu werden. ■









Autor: Florian Seidel

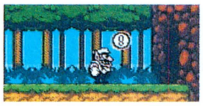
Wario Land 3

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo

Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: 2. Quartal

info

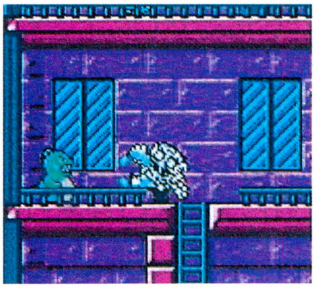
Spieler:	1
Schwarzweiß:	nein
Farbe:	ja

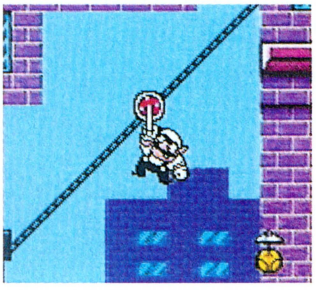


Marios böser Doppelgänger Wario, der gern gesehene Schurke, bereitet sich gerade wieder auf einen neuen Auftritt vor: Nach zwei Schwarzweiß-Spielen für den normalen Game Boy wird *Wario Land 3* eine reinrassige Game Boy Color-Entwicklung.

Wie schon bei den Vorgängern handelt es sich auch bei *Wario Land 3* um ein klassisches 2-D-Jump'n'Run. Unser liebster Antiheld kämpft sich diesmal durch stolze 25 riesige Levels, die alle mehrere Ausgänge haben und nur nach und nach erschlossen werden können. Denn zu Beginn seines Abenteuers ist Wario nahezu machtlos. Spezialfähigkeiten, z.B. eine wirkungsvolle Stampfattacke oder die Kunst des Kriechens, muss sich der bärbeißige Schnauzbartträger erst hart erarbeiten. Hinzu kommen verschiedene zeitlich begrenzte Metamorphosen. Wenn Wario beispielsweise einen Donut futtert, wird er noch dicker und kann fortan nicht mehr so hoch springen, dafür aber bestimmte Steine zerstören.

Die uns vorliegende Preview-Version machte einen ganz hervorragenden Eindruck. Die Animationen waren witzig, das Gameplay flüssig, und die zahllosen Ideen sind geradezu überwältigend. *Wario Land 3* hat ein ganz enormes Hitpotential! ■





Autor: Florian Seidel

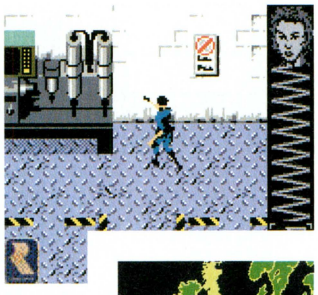
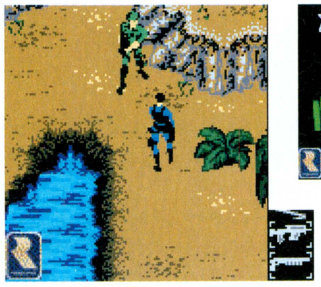
Perfect Dark

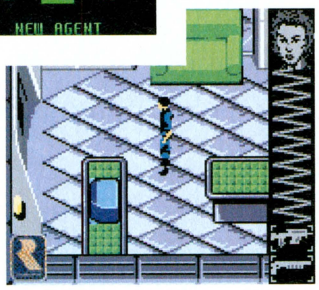
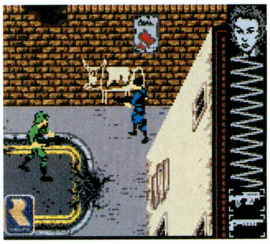
Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Rare

Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Juni

info

Spieler:	1-4
Schwarzweiß:	nein
Farbe:	ja

Auf dem Nintendo 64 gehört *Perfect Dark* mit zu den am sehnsüchtigsten erwarteten Spielen. Nachdem schon seit Wochen viele Gerüchte und Halbwahrheiten kursieren, hat Rare jetzt erste Bilder und Infos zur ominösen GBC-Version herausgerückt.

Wie schon auf Nintendos Heimkonsole kämpft Joanna Dark auch auf dem Game Boy gegen die scheinbar allmächtige dataDyne Corporation. Die hat im südamerikanischen Dschungel eine illegale Cyborg-Fabrik errichtet, und Joanna hat alle Hände voll damit zu tun, die finsteren Machtpläne des Waffenkonzerns ans Licht zu bringen. In sieben Missionen muss sich die moderne Amazone ganz auf ihren Verstand und ihre Zielgenauigkeit verlassen.

Um das Spiel möglichst komplex zu gestalten, nutzt Rare jede nur erdenkliche Zusatzhardware für den Game Boy: *Perfect Dark* wird mit dem Drucker kompatibel sein, die Infrarot-Schnittstelle für kabellosen Datenaustausch nutzen, und das Link-Kabel wird wiederum für einen Zweispielermodus verwendet. Sprachausgabe und ein FMV-Intro werden dem Modul den letzten Schliff geben. ■

FEDERATION CON 8

www.fedcon.de

19.-21.05.2000 - Maritim Hotel Bonn

Das Ereignis im Jahre 2000, mehr als 12 Gaststars (Neu: Vic Fontaine aus DS9, Richard Biggs aus B5). Schnell Infos anfordern unter:
Fed-Con GmbH, Schisslerstr. 4, 86154 Augsburg
Tel.: 0821/219 1936 - Fax: 0821/219 1937

STAR TREK
Offizieller Fan Club

WIR BIETEN EUCH!

- 6 x jährlich den *STAR TREK COMMUNICATOR*, 84 Seiten in Farbe mit den exklusivsten und aktuellsten Star Trek News, Interviews, Behind-the-Scenes u.v.a.m.
- Mitgliedsausweis, Willkommensgeschenk, Poster
- Exklusives nur bei uns erhältliches Star Trek Merchandise

Seit von Anfang an dabei!

STAR TREK
OFFIZIELLER FAN CLUB
Schisslerstr. 4
86154 Augsburg
Tel.: 0821/219 1936
Fax: 0821/219 1937

Autor: Martin Mirbach

Rayman

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft

Genre: Jump`n`Run
Erhältlich: März
Preis: ca. 70 DM

Kann ein Debüt noch besser sein?

ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

kurz&knapp

- Großartige Grafik
- Gute Steuerung
- Originelles Leveldesign
- Es ist Rayman!
- Stellenweise recht schwer

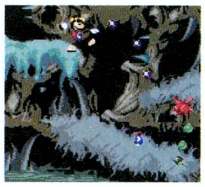
bewertung:

Mr. Dark hat die Toons entführt, die Raymans Welt mit Energie versorgen. Unser Held muss mit Hilfe seiner speziellen Kräfte alle Käfige aufbrechen, die in den verschiedenen Levels versteckt sind und die kleinen magischen Wesen befreien. Erst wenn alle Käfige geöffnet sind, gelangt er zu Mr. Darks Schloss und kann zum letzten Kampf antreten. So leicht liest sich die Handlung der Game Boy-Version des PC- und Konsolenklassikers, die direkt aus dem zweidimensionalen Erstling übernommen wurde. Ganz so leicht gestaltet sich das Gameplay aber nicht, im Gegenteil: Ungeübte Spieler werden oft genug ins Schwitzen kommen.

Bis zum Halse

Erinnerst du dich zum Beispiel an die elenden Abschnitte aus dem ersten Teil, in denen dir das Wasser unerbittlich bis zum Halse stieg? Genau die gibt es auch in der GBC-Variante, und eben hier werden sich etliche Spieler verabschieden. Ähnliche Stellen mit vergleichbarem Schwierigkeitsgrad gibt es einige in *Rayman*. Trotzdem: Das Spiel ist zwar stellenweise schwer, unfair wird es aber zu keiner Zeit. Von den superschweren Sprüngen, die im Original-*Rayman* eine pixelgenaue Landung erforderten, ist auf dem Game Boy nichts zu spüren. Die Steuerung geht im Gegenteil so traumhaft flüssig von der Hand, dass du dich schon nach wenigen Minuten ganz auf das eigentliche Gameplay konzentrieren kannst.

Absolut flüssig huscht auch die Grafik übers Farbdisplay, und zauberhaft geschniegelt sieht sie außerdem noch aus.



Ganz klar, was Detailreichtum, Farbfülle und Komplexität angeht, setzt *Rayman* auf dem Game Boy neue Maßstäbe. Außerdem haben die Entwickler mehr getan, als einfach das erste *Rayman*-Spiel originalgetreu zu konvertieren. Vielmehr wurde jeder Level neu gestaltet, um die in fünf verschiedenen Welten anstehenden Aufgaben auch für denjenigen interessant zu machen, der *Rayman* auf PC oder PlayStation bereits bis zum Abwinken gezockt hat. Versteckte Levels, die du dir erst erspielen musst, gibt es natürlich obendrein. Insgesamt sind es 20 verschiedene Levels, in denen du die verschiedenen Spezialfähigkeiten des kleinen Helden erlernen und anwenden kannst. Nie war es schöner, an Ringen zu schwingen, als Helikopter zu schweben und die Faust fliegen zu lassen. Dieses Spiel gehört unbedingt in jede Sammlung! ■

Autor: Benjamin Kegel

Yoda Stories

Vertrieb: THQ
Hersteller: Torus Games

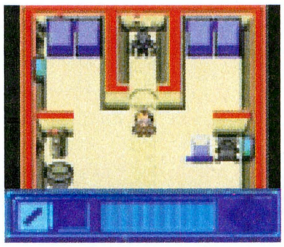
Genre: Adventure
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- Original Star Wars-Musik
- Kaum Animationen
- Kaum Sound
- Kaum Abwechslung
- Kaum 70 Märker wert

bewertung:



Erst in einer der letzten Ausgaben der big.N habe ich es gesagt!!! Filmumsetzungen für den GB Color gehen sehr, sehr oft nach hinten los. Der neueste Angriff auf die Geschmacksnerven aller GB-Besitzer heißt *Yoda Stories*. Wie du dir vielleicht schon denken kannst, geht es in diesem Spiel mit der Star Wars-Lizenz um Luke Skywalker, dessen Rolle du während des Spiels übernimmst. Luke wird gerade von Yoda zum Jedi-Ritter ausgebildet, als dir dein Lehrmeister sagt, dass er eine böse Aura in der Macht spürt. Lukes Hilfe wird gebraucht! Zuerst geht es darum, Han Solo zu retten und den Millennium Falcon zurückzubekommen. Yoda drückt dir einen Gegenstand in die Hand, und schon beginnt deine Reise in den Brechreiz...

Die Schwächen des Spieles aufzuzählen, würde den Rahmen der big.Boy sprengen. Erwähnenswert ist lediglich, dass man sich bemüht hat, die Star Wars-Lizenz zu nutzen. So ertönt z.B. während deiner Reise (die übrigens ganz und gar ohne Animationen auskommt) die Originalmusik aus den Kinofilmen. Aber ansonsten malträtierst du die ganze Zeit über einen Feuerknopf, um Gegner zu besiegen (was übrigens beinahe ohne Soundeffekte passiert) und schleppst Items von einem Ort zum anderen (was übrigens ohne jegliche Abwechslung stattfindet). Hey, Chefred! Wie sieht das aus? MUSS ich eigentlich ein "N" vergeben??? *(Ja, für die Musik! Anm. d. Chefmartins).* ■

Autor: Benjamin Kegel

Armorines Project S.W.A.R.M.

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Acclaim

Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

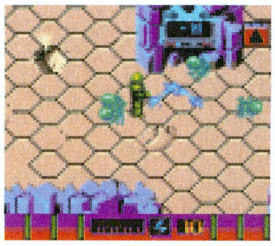
kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- Passwortfunktion
- Handfeste Action
- Waffen nicht frei wählbar
- Zu eintönig
- Teils lange Laufwege

bewertung:

Offenbar haben die außerirdischen Insekten ihre Lektion auf dem N 64 noch nicht gelernt, denn jetzt befallen die interstellaren Vielbeiner auch noch den Game Boy Color. Aber bitte, wenn sie es nicht anders wollen. Auf geht's zur zweiten Runde im Kampf um die Erde! Du bist ein Armorine, einer jener bis in die Haarspitzen durchtrainierten Marines im HiTech-Kampfanzug. Dein Job ist es, immer dann einzuschreiten, wenn eine Situation besonders kritisch ist. Und mit besonders kritisch ist auch gemeint, wenn der Venus-Außenposten der Erde von einem Insektenvolk eingenommen wird. Also machst du dich als Sgt. Snider, der beste aller Armorines, per Raumgleiter auf den Weg zur Venus. Leider funktioniert dieser Raumgleiter bei weitem nicht so gut wie dein Kampfanzug, weswegen du auch eine 1a-Bruchlandung auf der Venus hinlegst. Jetzt ist es deine Mission, die Alien-Insekten zurückzuschlagen und wieder heil auf die Erde zurückzukommen. Die GB-Version von *Armorines* ist ein reines Actionspiel. Bis auf einige kleine Rätsel und Aufträge geht es nur um eines: BALLERN, WAS DIE ROHRE HERGEBEN!! Deswegen werden sowohl der A- als auch der B-Knopf zum Schießen benutzt. Mit A kannst du dich während des Schießens frei in acht Richtungen bewegen, während B eine Art Sperrfeuer-Modus aktiviert. Bei den Unmengen an Gegnern, die dir in den sechs Levels über den Weg laufen, eine gute Sache. Zwar wird das ständige Geballere mit der Zeit langweilig, aber wenn du keine Lust mehr hast, notierst du dir im Pausenmodus einfach das Passwort und spielst später weiter. Actionpuristen sollten mit *Armorines* gut bedient sein. ■



Autor: Florian Seidel

Tonic Trouble

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft

Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: Jetzt
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

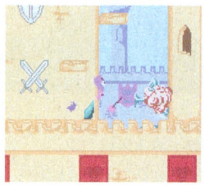
Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

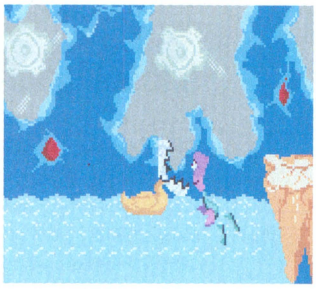
- Gute Steuerung
- Solides Gameplay
- Sympathischer Held
- UBI Key
- Grafik wenig abwechslungsreich

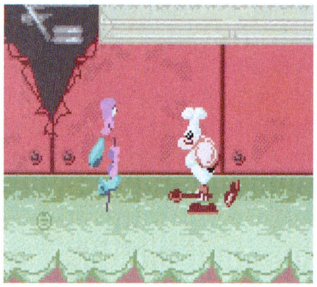
bewertung:

Ed, ein kleiner lila Außerirdischer, hat mal wieder Mist gebaut: Der Tollpatsch hat versehentlich eine Dose mit einer giftigen Substanz auf die Erde und geradewegs in die Hände des Bösewichts Grogh fallen lassen. Der hat natürlich nichts anderes im Sinne, als sich mit Hilfe dieser Substanz sogleich die ganze Erde untertan zu machen. Mit Hilfe des Wissenschaftlers Doc und des Agenten XYZ macht sich Ed auf, seinen Fehler wieder gutzumachen.

Dazu muss sich unser Held durch sechs große Welten kämpfen, die wiederum in mehrere kleinere Levels unterteilt sind. Egal ob Cocktail-Gletscher, Pyramide oder Schnellkochtopf – in jeder Welt sind sechs Gegenstände zu finden, damit Ed sein Abenteuer beenden kann.







Wie schon auf dem Nintendo 64 hat *Tonic Trouble* auch auf dem Game Boy Color ein riesengroßes Problem: *Rayman*, die Konkurrenz aus eigenem Hause. *Tonic Trouble* ist kein schlechtes Spiel, kann aber im direkten Vergleich mit *Rayman* nur schwer mithalten. Die Levels sind eintöniger, die Grafik zu pastellen und die Musik nicht gar so schwungvoll. Trotzdem: Wer von Jump'n'Runs nicht genug bekommt, kann *Tonic Trouble* dank der guten Steuerung und der vielen guten Ansätze (inklusive UBI Key) bedenkenlos kaufen, denn die meisten anderen GBC-Spiele schlägt der ungeschickte Ed mit links! ■

Autor: Benjamin Kegel

Pumuckls
Abenteuer bei den Piraten

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Acclaim

Genre: Adventure
Erhältlich: Jetzt
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

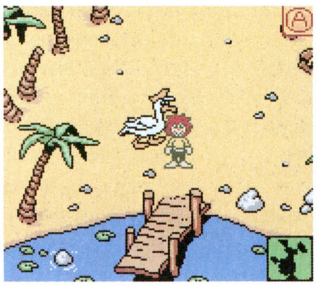
Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

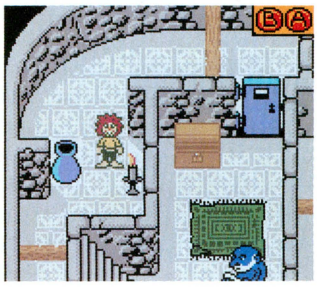
- Nette Animationen
- Gute Story
- Passwortfunktion
- Kein Thema für Profis
- Manchmal nervige Musik

bewertung:

Eines Tages bekommt Pumuckl Besuch von einer Möwe. Sie erzählt ihm, dass sie von der Klabauterinsel kommt, die in irgendeinem weit entfernten Ozean liegt. Diese Insel wird von dem blauen Klabauter und seiner Piratenmannschaft besetzt, der auch die Koboldfamilie entführt und an verschiedenen Orten auf der Klabauterinsel eingesperrt hat. Pumuckl zögert nicht lange, sondern macht sich auf den Weg, um die Koboldfamilie zu retten. Das Spiel ist ganz klar für eine sehr, sehr junge Zielgruppe gedacht. Die Gegner sind absolut harmlos animiert, die Grafik ist knallig bunt, und die verschiedenen Aufgaben vollkommen simpel. Leider kommt es öfters vor, dass man nicht ganz den Sinn einer solchen Aufgabe verstehen kann. So muss man z.B. vor einem laufenden Piraten mit einer Schaufel ein Loch graben damit er einen Schlüssel für ein Gebäude fallen lässt.

Das ganze Spiel ist kindgerecht programmiert. So lassen sich z.B. "Moni ist doof"-Schriftzüge in den Dungeons finden oder kleine Hüpfspielparcours im Leuchtturm entdecken. An dem Spiel kann man an und für sich nichts aussetzen, aber es ist sehr schwer zu beurteilen. Einerseits kann man deutlich die Mühe der Programmierer erkennen, ein gutes Spiel zu entwerfen, und nicht irgend ein Lizenzprodukt zusammenzubasteln. Andererseits werden alle, die bereits ihre Milchzähne abgeworfen haben, mit dem Spiel nicht viel anfangen können. Ein Familienmagazin könnte Pumuckl besser bewerten, aber für den Durchschnittsspieler bietet es zu wenig... ■





Autor: Martin Mirbach

Daffy Duck auf Schatzsuche

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Sunsoft

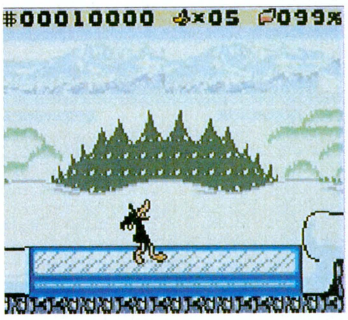
Genre: Jump`n`Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

- **Spieler:** 1
- **Schwarzweiß:** ja
- **Farbe:** ja
- **Rumble-Funktion:** nein
- Passwortfunktion
- Looney Tunes-Lizenz
- Manchmal ziemlich hakelig
- Zu eintönig
- Technisch nur Durchschnitt

bewertung:

Seit über 50 Jahren gibt es bereits die Looney Tunes, und schon seit lange tauchen sie nicht mehr nur im Comic und i Fernsehen auf. Die Lizenz für Game Boy-Spiele hat sich Infogrames unter den Nagel gerissen, und die Hauptrolle im neuesten Looney Tunes-Abenteuer spielt k anderer als Daffy Duck. Der wurde von seinem Freund Bugs Bunny zu einer Schatzsuche überredet und jagt nun in sechs ganz unterschiedlichen Levels dem Golde hinterher, darunter eine Dschungellandschaft, eine Wüste und tief verschneite Berge. Damit es auf der großen Schatzsuche auch Zwischenerfolge zu verzeichnen gibt, kannst du etliche Goldmünzen einsammeln. Stärken kannst du dich mit diversen Nahrungsmitteln, vom Burger bis zum Sandwich, die dir ständig neue Lebenskraft einflößen. Angesichts der vielen Gegner, die du unter anderem mit wirkungsvollen Dynamitstangen bekämpfst, ist die Stärkung



Daffy Duck auf Schatzsuche lebt vor allem von der Looney Tunes-Lizenz. Warum es gerade Daffy Duck ist, der in diesem Jump´n´Run zu Felde zieht, bleibt eigentlich total im Dunkeln. Innerhalb des Genres ist das Spielchen Durchschnitt, was , Sound und Gameplay angeht. Einige ckte Stellen und die nicht immer ganz präzise Steuerung werden Anfängern darüber hinaus das Leben schwer machen. Wer aber *Tasmanischer Teufel – Das verrückte Fressen* gut fand, wird auch it diesem Spiel zufrieden sein. ■

Autor: Martin Mirbach

Godzilla The Series

Vertrieb: Crave
Hersteller: Crawfish Interactive

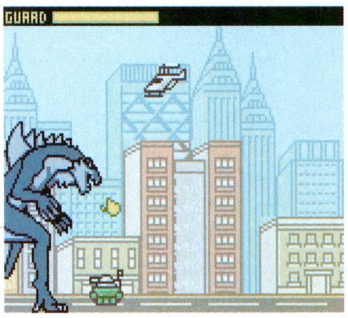
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

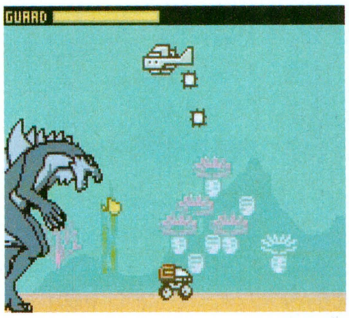
kurz&knapp ninfo

- **Spieler:** 1
- **Schwarzweiß:** ja
- **Farbe:** ja
- **Rumble-Funktion:** nein
- Passwortfunktion
- Looney Tunes-Lizenz
- Manchmal ziemlich hakelig
- Zu eintönig
- Technisch nur Durchschnitt

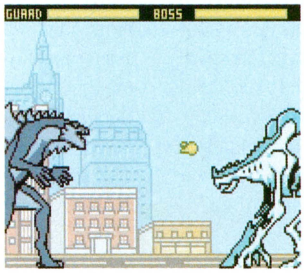
bewertung:

Kein Scherz, du bist Godzilla! Du kämpfst gegen Aliens und wirst nach jeder Auseinandersetzung mit den skrupellosen Außerirdischen größer, stärker, intelligenter und lernst neue Moves. Du steuerst Godzilla durch sieben verschiedene Szenarios, darunter Vulkaninseln, eine Unterwasserwelt und der Hafen von New York. Klar, dass du schon sehr bald keine Aliens mehr bekämpfst, sondern die Menschen, die dir ans Leder wollen. Und die haben Helikopter, Minen, Panzer und vieles mehr. Wegen solcher Kleinigkeiten lassen dich die Aliens natürlich nicht in Ruhe, mach dich also auf unangenehme Begegnungen mit einem Riesenoktopus oder kybernetischen Lebensformen gefasst.





Um die Größe Godzillas proportional darstellen zu können, haben die Entwickler in die Trickkiste greifen müssen. Du siehst (und steuerst) das Monster immer nur halb, die andere Hälfte verschwindet hinterm seitlichen Rand des Displays. Schwanzschlag oder Feuer speien, du musst dich also entscheiden. Hinzu kommt, dass die Locations nicht interaktiv sind, du kannst also noch nicht einmal Gebäude zerstören. Und diese Einschränkungen machen die gute technische Umsetzung leider zunichte. Crave legt Wert darauf, dass das Spiel nicht auf Roland Emmerichs Kinofilm sonder auf der Fernsehserie von Fox basiert. Okay, der Film war wirklich nicht das Gelbe vom Ei, aber das trifft auf dieses Spiel genauso zu. ■



Autor: Florian Seidel

Winter Games

Vertrieb: Konami
Hersteller: KCE Osaka

Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp info

Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

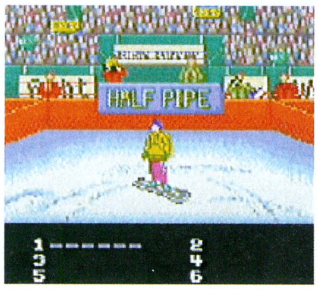
- 8 originelle Disziplinen
- Gute Animationen
- Sehr gute Grafik
- Gute Anleitung
- Steuerung etwas träge
- Kein deutscher Spieltext

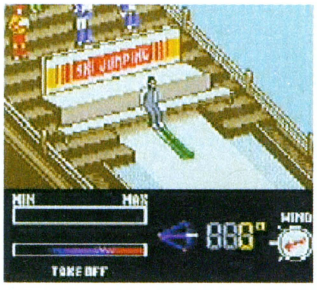
bewertung:

Zeitgleich mit dem Leichtathletik-marathon *International Track & Field* hat Konami *Winter Games* in den Handel gebracht. Wie in dem großen Vorbild dreht sich auch bei der Winterolympiade alles um schnelles Knöpfchendrücken und den richtigen Moment. Statt einer Aschebahn besteht die Unterlage jedoch aus Schnee oder Eis. In den relativ originellen Disziplinen Viererbob, Riesenslalom, Trickski, Snowboardfahren, Eisschnelllauf, Alpiner Abfahrtslauf und zweimal Skispringen geht es auf Rekordjagd.

Da das Spiel gezielt für den Game Boy Color programmiert ist, sieht es eine ganze Klasse besser aus als die Konkurrenz aus dem gleichen Haus. Dafür ist das Spiel aber auch um einiges anspruchsvoller. Das liegt zum einen daran, dass die meisten von uns virtuellen Weitsprung seit 15 Jahren trainieren, zum anderen daran, dass die Disziplinen etwas schwerer sind und die Steuerung nicht gar so leicht von der Hand geht, wie in *International Track & Field*.

Auf der Suche nach einer guten Winterolympiade kommt man an *Winter Games*, nicht zuletzt mangels Alternativen, kaum vorbei. Die Disziplinen sind zwar allesamt gewöhnungsbedürftig, machen aber dennoch schon nach kurzer Zeit Spaß, der jedoch durch die nicht ganz ausgewogene Steuerung etwas leidet. Wer von den Sommerspielen bereits jetzt die Nase voll hat und schon immer mal wie Martin Schmitt durch die Luft segeln wollte, kann bedenkenlos zugreifen. Der Megahit ist's nicht, für eine Runde zwischendurch ist es aber immer wieder mal gut. ■





Autor: Florian Seidel

International Track & Field

Vertrieb: Konami
Hersteller: KCE Nagoya

Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp info

Spieler: 1-2
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- 10 Disziplinen
- Zweispielermodus
- Gute Grafik
- Nichts wirklich Neues

bewertung:

Der Zehnkampf ist immer noch die Königsdisziplin der Leichtathletik, und Konamis *Track & Field* gilt bis heute als eines der besten Sportspiele überhaupt. Pünktlich zum Game Boy-Revival durch die *Pokémon*-Spiele veröffentlicht Konami *International Track & Field*, eine Neuauflage des Oldies. Zehn klassische Disziplinen wie Kugelstoßen, Diskuswerfen, Speerwerfen, Weitsprung, Hochsprung sowie diverse Laufwettbewerbe befinden sich auf dem Modul, und wie schon seit fast 20 Jahren ist auch auf dem Game Boy eine gesunde Mischung aus Geschwindigkeit, Rhythmusgefühl und Timing gefragt. Dabei stehen drei Spielmodi zur Wahl: Im Hyper-Modus absolvierst du einen Zehnkampf am Stück, im Übungsmodus kannst du bestimmte Disziplinen bis zum Abwinken trainieren und so auf Rekordjagd gehen, während du im Story-Modus deinen eigenen Athleten aufbaust. Nach der Namensgebung und einem ersten Leistungstest in Form eines 100-Meter-Laufs legst du einen Trainingsplan fest und machst deinen Schützling dadurch hoffentlich fit für die Weltspitze. Ist der Mann austrainiert, kannst du mit ihm in den beiden anderen Spielmodi zum Wettkampf antreten.

IT&F ist eine gut gelungene Umsetzung des altbekannten Spielprinzips. Die Anleitung verwechselt zwar hin und wieder die verschiedenen Spielmodi, dafür werden die einzelnen Disziplinen anschaulich und leicht verständlich erklärt. Grafik und Sound können sich ebenfalls sehen beziehungsweise hören lassen, und so wird *International Track & Field* zu einem Tipp für alle Leichtathletikfreunde – und zu zweit macht das Spiel gleich doppelt Spaß. ■

Autor: Benjamin Kegel

Bassmasters Classic

Vertrieb: THQ
Hersteller: Four Winds

Genre: Angel-Simulation
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

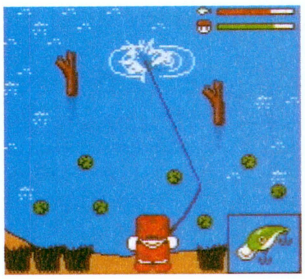
kurz&knapp ninfo

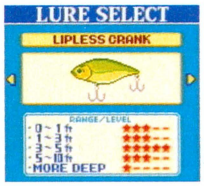
Spieler: 1
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

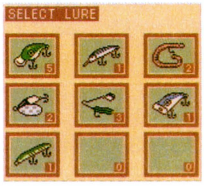
- Offizielle B.A.S.S.-Lizenz
- Viele abwechslungs-reiche Spielmodi
- Gut ausgearbeitetes Gameplay
- Kaum Innovationen

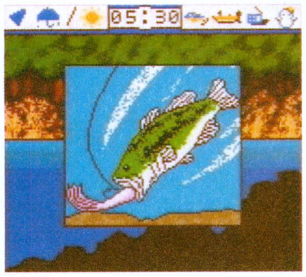
bewertung:

In den letzten paar Monaten sind einige, sagen wir mal sehr "interessante" Genres so richtig in Mode gekommen. Neben den Jagd-Simulationen sind damit vor allem die Angelspiele gemeint. *Bass Masters Classic* ist so ein Spiel, und es könnte die Herzen der Genrefans höher schlagen lassen. Für den Titel haben sich die Programmierer erst einmal eine offizielle B.A.S.S.-Lizenz organisiert (B.A.S.S. bedeutet übrigens "Bass Anglers Sports Society"). Das bedeutet: offizielle B.A.S.S.-Turnierregeln und offizielle B.A.S.S.-Turnierseen! Wenn du in das Spiel einsteigst, kannst du dich für eine der zahlreichen Spielvarianten entscheiden. Der Übungsmodus ist ideal, um die nötige Erfahrung zu sammeln, die du später während des Turniers gut gebrauchen kannst. Wenn du dich im Anglershop mit passendem Equipment und Ködern ausgerüstet hast, kann das fröhliche Fischefangen auch schon losgehen. Je nach Wetter, Wassertemperatur und Köder beißen die Fische mehr oder weniger gut an. Wenn du erst einmal einen am Haken hast, musst du durch geschicktes Einholen und Freigeben der Schnur versuchen, den Fisch so weit an dein Boot heranzuziehen, dass du ihn mit der Hand packen kannst. Dabei kann dir schnell die Schnur reißen, wenn das nötige Fingerspitzengefühl fehlt! Fans des exotischen Genres werden mit *Bass Masters* schon etwas anfangen können. ■









Autor: Benjamin Kegel

Micro Machines I&II: Twin Turbo

Vertrieb: THQ
Hersteller: On-Line

Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

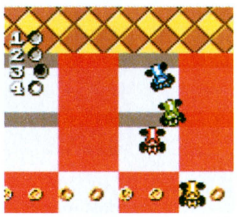
kurz&knapp ninfo

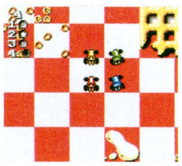
Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- Hoher Wiederspielwert
- 15 Autos
- 60 Rennstrecken
- Einmaliges Gameplay
- Autos sind schwer zu steuern

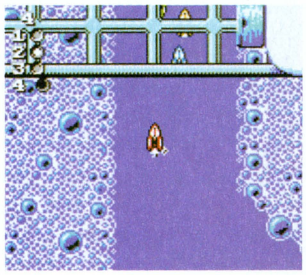
bewertung:

Die *Micro Machines* wurde ja eigentlich vor einigen Jahren von Codemasters auf das gute alte NES gebracht. Bei diesen Spielen handelte es sich durch die Bank um ziemlich gute, ausgeflippte Rennspiele, in denen du beinahe alles steuern konntest, was irgendwie einen Motor eingebaut hatte. Nun, zwei dieser Spiele kommen jetzt auf einem Modul zusammengepackt zurück auf den GBC. Und sie haben immer noch eines mit den NES-Originalen gemeinsam: Sie sind Spitzenklasse!





Steige in eines der 15 Mini-Fahrzeuge und jage zusammen mit drei Computergegnern über die fantasievollsten Rennstrecken, die du jemals auf dem GB gesehen hast: gefüllte Badewannen, Schreinerwerkstätten, Bücherregale, Sandkästen... Nichts ist sicher vor den Miniaturausgaben von Schnellboot, Rennwagen und Monstertruck. Insgesamt gibt es 60 (!) verschiedene Strecken mit individuellen Gefahren wie Tintenklecksen, Siruptropfen oder Wasserstrudeln. Was auch vollkommen aus der Reihe fällt, ist der Zweispielermodus, der auf demselben GB von beiden Spielern gleichzeitig bestritten wird. Einer steuert seinen Wagen mit dem Pad, der andere mit den A- und B-Knöpfen. Dann versucht jeder, den anderen von der Strecke zu stoßen. *MM I & II* ist mehr ein Fun-Racer als ein ernstes Rennspiel, aber dennoch wohl eines der besten Games, die man zur Zeit für den GBC kaufen kann! ■



Autor: Benjamin Kegel

NHL 2000

Vertrieb: THQ
Hersteller: THQ

Genre: Sport
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

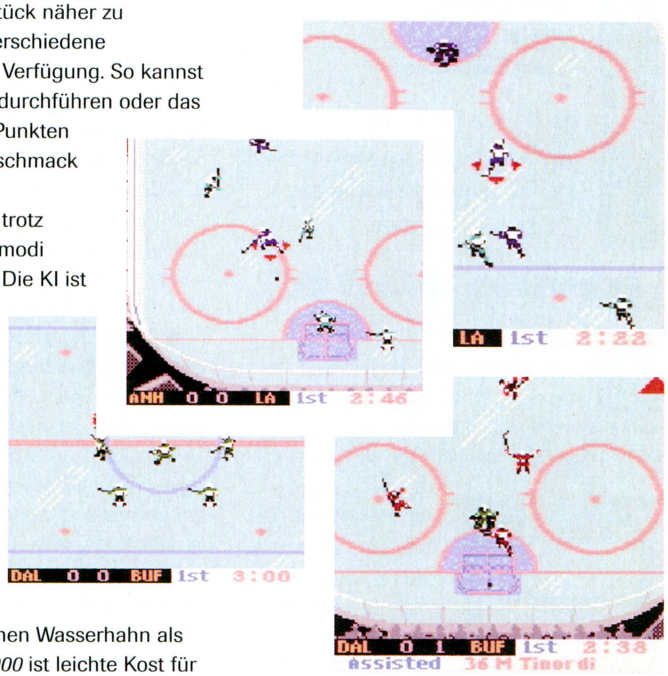
Spieler: 1
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

- Passwortfunktion
- Viele Spielmodi
- Teilweise schlechte KI
- Kein Zweispielermodus

bewertung:

Lust auf Eishockey, aber keinen Bock auf blaue Flecken, Quetschungen und Nasenbeinbruch? Wie wäre es denn mit Eishockey auf dem Game Boy Color? Die neueste Spielversion des Kampfes um den Puck heißt *NHL 2000*. Such dir eines von 45 Teams aus. Du hast die Wahl zwischen der NHL, internationalen Mannschaften oder All-Star-Teams. Anschließend musst du dich nur noch für einen Spielmodus entscheiden, und schon beginnt der heiße Tanz auf dem Eis. Es liegt bei dir, ob du ein Einzelmatch oder lieber sofort ein Turnier spielen willst. Um den Playoffs ein Stück näher zu kommen, stehen dir verschiedene Spieleinstellungen zur Verfügung. So kannst du z.B. Linienwechsel durchführen oder das Regelwerk in einigen Punkten ganz nach deinem Geschmack ändern.

Leider ist das Spiel trotz Lizenz und vieler Spielmodi nicht der absolute Hit. Die KI ist manchmal zum Weglaufen! Das gilt sowohl für deine Gegner als auch für deine computergesteuerten Mitspieler. Der Sound ist ebenfalls nicht so toll. Der Beifall der Zuschauer klingt mehr nach einem offenen Wasserhahn als nach Applaus. *NHL 2000* ist leichte Kost für Eishockeyfans, aber es gibt bessere Alternativen. ■



Autor: Benjamin Kegel

FIFA 2000

Vertrieb: THQ
Hersteller: EA Sports

Genre: Sport
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja
Rumble-Funktion: nein

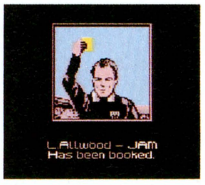
- Offizielle FIFA-Lizenz
- Interessanter Hallenspielmodus
- Zähes Gameplay
- Keine echten Neuerungen

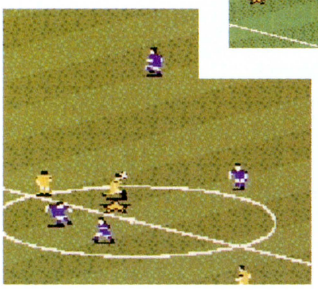
bewertung:

Fußballspiele gibt es für Nintendos Konsolen ja bekanntlich wie Sand am Meer. Dementsprechend muss man als Hersteller solch eines Titels mittlerweile schon etwas ganz Besonderes bringen, wenn man mit dem Spiel noch irgendjemanden vom Hocker reißen will. Bei *FIFA 2000* ist das leider nicht ganz gelungen. Nachdem du das ewig lange Intro hinter dich gebracht hast, stehen dir die üblichen Spieloptionen zur Verfügung: Einzelmatch, Turniere, Ligaspiele... das typische

Angebot eines Fußball-Games eben. Etwas Besonderes unter diesem Einheitsbrei ist lediglich der Hallenspielmodus. Hast du dich für einen Spielmodus entschieden, kannst du dir deinen Lieblingsclub aussuchen. Dank offizieller FIFA-Lizenz sind über 50 Mannschaften mitsamt Original-Namen, Teamnamen und Spielstatistik angetreten, um sich auf dem GB ein ordentliches Match zu liefern.

Leider lässt sich *FIFA 2000* nur sehr zäh spielen. Das Ganze ähnelt mehr einem Hinterhofgebolze als einem Profifußballspiel vor Millionenpublikum. Pässe und Schüsse geraten- nur selten so, wie sich der Spieler das vorstellt. Das schwammige Gameplay wird durch die relativ kleinen Spielfiguren noch weiter verschlechtert. Auch die ziemlich dürftige Soundkulisse trägt nicht unbedingt dazu bei, eine halbwegs überzeugende Stadionatmosphäre aufzubauen. *FIFA 2000* ist echte Durchschnittsware. In anderen Genres ist das vielleicht kein so großes Problem, aber für eine Fußball-Sim kann Durchschnitt tödlich sein... ■





Postfach 3161 48581 Gronau

Komm' in den Club!

Das ist neu! Das gibt es nur bei uns! Wir eröffnen hiermit feierlich den big.N-Club, und du kannst als einer der ersten dabei sein. Beitrage oder Mitgliedsgebühren gibt es bei uns nicht, dafür aber jede Menge Vorteile. Mit den Coupons aus dem Jahresplaner kannst du im big.N-Club jede Menge Hard- und Software bestellen, zu enorm günstigen Preisen. Und Porto und Verpackung sind auch schon im Preis enthalten. Natürlich werden wir dich auch weiterhin mit exklusiven Angeboten und Aktionen überraschen.

Was musst du tun, um Mitglied zu werden? Eine Postkarte oder ein kurzer Brief reicht aus, und schon kommt der Clubausweis mit deiner Mitgliedsnummer postwendend angeflogen. Denk` dran: Nur als Clubmitglied profitierst du von den vielen Vorteilen. Und wie gesagt, die Mitgliedschaft kostet dich keinen Pfennig.

Hier meldest du dich an, falls du noch nicht volljährig bist, brauchen wir aber die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten.

(Fülle den Coupon bitte in Druckschrift aus.)

Los geht´s!

Die ersten Ausweise sind fertig und schon auf dem Weg zu euch. Manche davon haben eine richtig weite Reise vor sich, zu Clubmitgliedern in Österreich, Luxemburg, Belgien, Frankreich, Italien, Spanien, Liechtenstein, der Tschechischen Republik und der Schweiz.

Ja, ich möchte Mitglied werden im:

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Geburtsdatum: _____ Unterschrift: _____

Kurz nach Redaktionsschluss...

... erreichten uns gleich vier brandneue Nintendo 64-Spiele: Battlezone, South Park Rally, ECW Hardcore Revolution und Supercross 2000. Um intensive Tests gewährleisten zu können und Schnellschüsse zu vermeiden, haben wir uns dazu entschlossen, alle Titel erst in der kommenden Ausgabe zu testen!

PLUS

StarCraft 64, Pokémon Stadium, Excite Bike, Perfect Dark, Hydro Thunder, Rat Attack und viele, viele mehr!

Die April-Ausgabe liegt am **29.03.2000** im Handel!

Außerdem für den **Game Boy (Color)**

Micro Machines V3, Tiger Woods PGA, Ready 2 Rumble, Marble Madness, F-1 Racing Championship, Roadsters und unzählige weitere Titel!

info

BIG N Nintendo 64 GAME BOY COLOR

VERLAGSANSCHRIFT
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64
Fax.: (0031) 53 – 430 91 57

REDAKTIONSANSCHRIFT
BriStein Verlag GmbH
Oststr. 4-6
44866 Bochum
Deutschland

REDAKTION
Chefredaktion (gemeinsam verantwortlich für den Inhalt)
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com
Florian Seidel
E-Mail: fseidel@bristein.com

Textchef
Martin Wilmer

TEAM
Tom Gerlach
Benjamin Kegel
Martin Messing
Karsten Rohloff
Björn Seum

LAYOUT
Lourens Huizinga
E-Mail: lou@bristein.com
Hugo Hazebroek
Harmen van 't Loo

HERAUSGEBER
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

GESCHÄFTSFÜHRER
J.M.J. den Brinker

DRUCK
drukkerij moderna
Schoebroekstraat 50
B-3583 Paal-Beringen
Belgien

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg

ABO-SERVICE
Big.N ABO-Service
Postfach 3161
48581 Gronau
Jahresabo Inland (11 Ausgaben): DM 88.- (inkl. MWst., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabo Ausland: DM 98.-
Zuständig:
Elisabeth Goossen
E-Mail: aho@bristein.com

Big.N ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ®, und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

BriStein bv

Wario Land 3

© Nintendo 2000 All rights reserved.

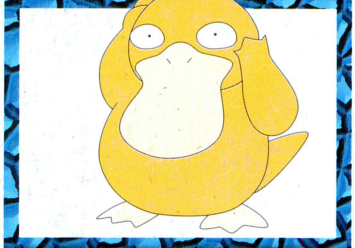
SPIELREGELN

Zuerst musst du die Karten natürlich ausschneiden. Dann werden sie zu gleichen Teilen an zwei bis vier Spieler verteilt. Der Geber sucht sich eine Eigenschaft seiner obersten Karte aus und liest den Wert laut vor. Die anderen Mitspieler antworten mit dem entsprechenden Wert ihrer Figur. Wer den höchsten Wert hat, bekommt die Karten der anderen Mitspieler. Weisen zwei Karten den gleichen Wert auf, kommt es zu einem Stechen zwischen den betreffenden Spielern. Hierzu werden zunächst die soeben ausgespielten Karten aller Spieler auf den Tisch gelegt. Dann lesen die gleichstarken Spieler den Wert für diese Eigenschaft von ihrer nächsten Karte ab. Wer nun den höchsten Wert hat, gewinnt alle auf dem Tisch liegenden Karten sowie die aus dem Stechen. Gespielt wird, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.

Ponita

Stärke	46
Schnelligkeit	81
Intelligenz	47
Charisma	80
Spezialfähigkeiten	76

Enton



Stärke	29
Schnelligkeit	35
Intelligenz	25
Charisma	82
Spezialfähigkeiten	77

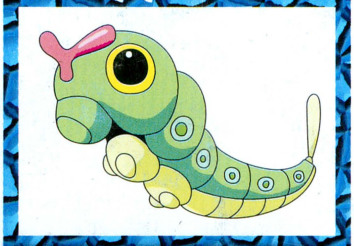
Mikiko Ebihara

Stärke	63
Schnelligkeit	78
Intelligenz	77
Charisma	70
Spezialfähigkeiten	75

Superflv Johnson

Stärke	91
Schnelligkeit	39
Intelligenz	57
Charisma	61
Spezialfähigkeiten	78

Raupy



Stärke	10
Schnelligkeit	8
Intelligenz	33
Charisma	71
Spezialfähigkeiten	72

Rettan

Stärke	52
Schnelligkeit	49
Intelligenz	41
Charisma	68
Spezialfähigkeiten	76

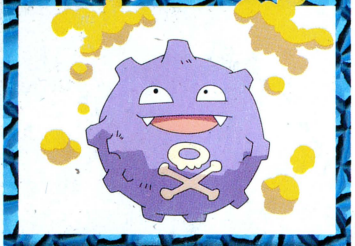
Hiro Miyamoto

Stärke	81
Schnelligkeit	86
Intelligenz	81
Charisma	68
Spezialfähigkeiten	79

Elmo

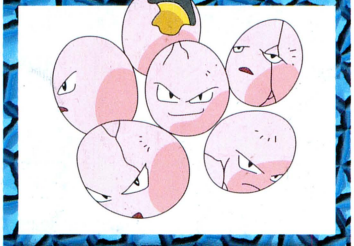
Stärke	15
Schnelligkeit	26
Intelligenz	55
Charisma	74
Spezialfähigkeiten	2

Smogon



Stärke	64
Schnelligkeit	27
Intelligenz	35
Charisma	69
Spezialfähigkeiten	78

Owei



Stärke	5
Schnelligkeit	13
Intelligenz	46
Charisma	71
Spezialfähigkeiten	82

Dino

Stärke	93
Schnelligkeit	88
Intelligenz	23
Charisma	50
Spezialfähigkeiten	9

Link

Stärke	70
Schnelligkeit	78
Intelligenz	82
Charisma	91
Spezialfähigkeiten	87

BIG N SPIELKARTEN SERIE: 3

Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele. *Die Spielregeln findest du im Heft.*

AUSGABE NUMMER 3/2000

BriStein

4 394353 008803 03

DM 8,80 • Sfr 8,80 • Bfr 220 • Dkr 46
Lfr 214 • L 13000 • öS 70